**Руководство Ван Рихтена по теневым феям**

(Van Richten’s Guide to the Shadow Fey [WW 15012])

(верст. 1.0)

|  |  |
| --- | --- |
| Перевод: | Сэвориан Эммиарш |
| Редактура: |  |
| Сборка: | alex56 |

*Уважаемые читатели, перевод данного текста выполнялся для и при поддержке проекта «Россия в ночи» -* [*https://vk.com/club33291113*](https://vk.com/club33291113)*.*

*Очень надеемся, что перевод Вас не разочарует.*

*Всегда ваша «Россия в Ночи»))).*

*P.S. В виду того, что нам так и не удалось найти редактора и наш переводчик специализируется на Мире Тьмы, к нашему сожалению, при прочтении, в тексте Вы сможете встретить неточности, ошибки и прочие огрехи. В связи с этим РвН убедительно просит всех читателей данного материала сообщать нам о подобных случаях!*

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Предисловие 3](#_Toc441257995)

[Глава 1: Происхождение бесконечного 8](#_Toc441257996)

[Глава 2: Обычные способности 16](#_Toc441257997)

[Глава 3: Экстраординарные способности 25](#_Toc441257998)

[Глава 4: Уязвимости 53](#_Toc441257999)

[Глава 5: Племена фей 67](#_Toc441258000)

[Глава 6: Бессмертный разум 77](#_Toc441258001)

[Глава 7: Взаимодействие со смертными 90](#_Toc441258002)

[Глава 8: Борьба с Теневыми Феями 102](#_Toc441258003)

[Глава 9: Дополнение для ДМ-а 114](#_Toc441258004)

Предисловие

|  |
| --- |
| «Я знаю лучше вас, как здесь опасно, -  Сказала дама, – рыцарь, кто бы мог  Вас удержать! Пусть речь моя напрасна,  Но незачем переступать порог,  Чтоб отступить потом... Дурной итог!  Неладен этот лес, обитель злого,  Чудовища, чей мерзостен порок;  Назад!» «Ловушка для тебя готова, -  Воскликнул карлик, – здесь не место для живого!»  *- Эдмонд Спенсер, Королева Фей* |

**П**риветствую тебя, дорогой читатель, я Дженнифер Везермэй-Фоксгров.

Моя первая встреча с царством призрачного и необычного произошла ночью в середине лета, во время сильной бури.

Думаю, кто-нибудь может представить меня в различных сценариях того, как я могла повстречаться с королевством теней – на одиноком кладбище, или на высоком парапете, где я сражалась со злом вместе с моим дорогим дядей Джорджем и добрым доктором ван Рихтеном.

Но нет, я встретилась с этим самым необычным миром при самых обычных обстоятельствах.

**Спящая опасность**

**Я** помню, что этот случай произошел на нашем дне рожденья. Мы с сестрой стали совершеннолетними, и в нашу честь был дан грандиозный бал.

Думаю, вы можете себе его представить. В Морденте для юной женщины, достигшей возраста на выданье, такой бал – совсем не пустяк. Все кавалеры, как прыщавые юнцы, так и старые развратники, воспользовались случаем.

А теперь представьте, какой величественный бал устроили для двойняшек! Этот исключительный случай стал главным событием года.

Как вы могли догадаться, мы ненавидели всё это. Из-за того, что нам исполнилось по шестнадцать, появились такие обстоятельства, которые заставляли нас ненавидеть всех и вся. Оказалось, что годы, которые мы провели с такими известными людьми, как Джордж Везермэй, Рудольф ван Рихтен и Аланик Рэй, мешают нам принять своё аристократическое наследие.

Во время вечеринки Лори незаметно ускользнула, как только дала мне это понять. Я же скрылась в том месте, которое всегда успокаивало меня: в библиотеке. Я знала, что никто не найдет меня там. Кому придет в голову на таком торжестве зайти в библиотеку?

Я так остро помню ту ночь, словно картину, краски которой высыхали у меня на глазах. За окном бушевала буря. Вокруг дома свистел ветер. Снаружи раздавались странные, жалобные звуки, как будто на крыше танцевали ночные духи. На небе вспыхивали молнии. С каждой вспышкой библиотека освещалась белым, призрачным светом, будто вырванная из чьего-то глубокого потаённого сна. Затем молнии исчезли, и все погрузилось во тьму.

Мои глаза постепенно привыкли к мраку. Единственным источником света в комнате была тонкая свеча. Возле нее одиноко лежала открытая книга. Легкое дуновение ветра оживило книгу. Страницы мягко вздымались и опускались. Листы пергамента касались друг друга, создавая в зевающей тьме шелест тихих голосов.

Пламя свечи изгибалось на сквозняке, заставляя тени трепетать и крениться. Оглянувшись, я увидела свою собственную тень, поднимающуюся на древних стеллажах. Моя тень трепыхалась в мерцающем свете, будто бы старалась освободиться от моего тела.

Увидев книгу, я сразу поняла, что это одна из книг доброго доктора. Я всегда их могла узнать – казалась, что книгу часто используют, но при этом берегут.

Взглянув на открытую страницу, я увидела гравюру, изображающую танцующих обнаженными мужчин и женщин. Я отметила, что картинка нарисована в примитивном стиле; фигуры были скованными, почти как на детских рисунках.

Люди кружились вокруг костра, и вместе с ними танцевали странные… существа. Эти существа держались за руки с танцующими людьми, и у некоторых из них были странные крылья. У других были головы зверей и животных. У третьих, казалось, не было суставов, их тела гнулись, как соломинки – но у всех были большие, внимательные глаза, прекрасные и ужасные одновременно.

Рассматривая картинку, я заметила, что все существа смотрят куда-то за пределы страницы. В их позе читалось нетерпеливое ожидание. Что бы они не видели там, люди у костра не обращали на это внимания.

Когда человек остаётся один, разум порой выкидывает странные штуки. Ты можешь находиться в одиночестве, и внезапно осознать, что за тобой кто-то есть. Ты прекрасно понимаешь, что там никого нет, но все равно поворачиваешься и проверяешь, чтобы успокоить себя.

В тот момент я почувствовала именно это, странное покалывание, ясное осознание того, что кто-то наблюдает за мной – прямо за моим плечом. Я проследила за взглядом танцующих созданий на картинке и взглянула в угол комнаты.

Все мы знакомы с чувством, что за нами следят, и все мы ожидаем, что ничего не увидим, оглянувшись. Теперь представьте этот ужасный момент, когда вместо ничего вы видите … *нечто*.

Там, во тьме, я увидела своё *нечто*. Оно ползло, прижавшись к полу. Оно выгнуло спину дугой и уставилось на меня внимательными, радужными глазами. Я не могла быть уверена в том, что вижу, так как видела его лишь краем глаза. И всё же, я не решалась повернуться к нему, потому что меня сковал страх.

Наблюдая за ним краем своего рационального взгляда, я увидела, что существо *взошло* по углу стены. Оно покачивало руками при ходьбе, как человек. Преодолев стену, оно скрылось в тенях под потолком.

Я снова перевела взгляд на книгу и протерла глаза. Я заметила, что танцующие существа улыбаются, и в их улыбках было понимание.

Но этот момент откровения и неуверенности был нарушен. Дверь в библиотеку открылась и вошел мой покровитель, мой учитель и мой спаситель: Рудольф ван Рихтен.

– Они там скучают по тебе, моя милая, – сказал он со смехом. – Твой отец будет обвинять меня, если ты не присоединишься к вечеринке.

Добрый доктор взглянул на меня и мгновенно увидел страх на моём лице. Потом он сделал то, за что я полюбила его навсегда.

Ван Рихтен мог бы тогда сделать много вещей. Он мог бы рассмеяться мне в лицо и сказать, что это плод моего больного воображения. Он мог отругать меня за то, что я влезла в это дело, *опасное предприятие*, с которым мне не стоило связываться.

Но вместо этого ван Рихтен посмотрел мне в глаза и тихо, почти шепотом спросил: «Ты что-то видела?».

Я могла лишь кивнуть в ответ.

Он склонил голову и взял меня за руку:

– Я вижу, ты смотрела в мою книгу, гм? Значит, ты тоже видела *это*. Что ж, теперь его нет. Сегодня ночью – твой день рождения, давай отпразднуем.

Я запротестовала:

– Но… я видела. Оно… Оно…

– Я уверен, что это оно. Но сегодня оно нас не побеспокоит. Если бы оно хотело бы нам навредить, то так бы и сделало.

– Но, дядя… Ты не пойдёшь за ним? Ты этим и занимаешься…

– Я занимаюсь тем, моя дорогая, что стараюсь принести в этот мир немножечко света, и сейчас я вижу две возможности сделать это. Первая заключается в том, чтобы перерыть весь дом, обрызгать всё святой водой, а затем сжечь это место, просто чтобы убедиться…

Я засмеялась, коснувшись пальцами губ. Смеяться было приятно. Я не смеялась весь день.

– Или мы можем вспомнить, что сегодня твой день рождения, и наслаждаться.

– Но мы не можем просто забыть…

– Мы ничего не забываем, – наконец произнес добрый доктор. Всего на мгновение, я заметила, что его лицо стало непреклонным. Я увидела холодное пламя, горящее у него в глазах, и я поняла. Я поняла, что мне больше не нужно бояться того, что притаилось в углу комнаты; теперь ван Рихтен знал о нем и даже сейчас все его чувства были напряжены. Он никогда не забудет. Тварь не сбежит.

И точно так же выражение лица доктора смягчилось:

- По крайней мере, это твой праздник, Дженифер. Каким бы я был дядей, если бы забыл о твоем дне рождения?

Он взял меня за руку и вывел назад к свету.

**Пробудившаяся опасность**

**Я** уверена, что многим из вас интересно, чем закончилась та маленькая история, которую я рассказала. Многие сомневаются, что я вообще видела что-либо тогда в темноте. Кто сможет поручиться, что то что я увидела, было реальным? Может, это был просто плод разыгравшегося воображения.

Я на много лет забыла об этой книге. Каждый раз, когда я пыталась спросить у доброго доктора, об этом любопытном тексте, он делал вид, что не понимает о чем речь или быстро менял тему разговора.

И только несколько месяцев назад книга вновь нашлась.

Приветствую тебя, дорогой читатель. Меня зовут Лора Везермэй-Фоксгров, и именно на мою честь выпало закончить эту историю.

Следующий случай с этой странной книгой произошел, когда я приводила в порядок библиотеку в поместье. Я нашла ее среди множества других руководств. Я потянула часть из них на себя, и книга выскользнула оттуда, где была скрыта и рухнула на пол. Я подняла старый трактат и долго на него смотрела.

Мне было хорошо известно о вышеупомянутой книге. Дженифер давно уже рассказала мне о том случае, но ни она, ни я не обратили на него особого внимания. Поэтому у меня не было никаких причин думать, что это та самая книга.

Я открыла ее на первой странице и увидела ее название: *Маллеус Умбрикум*, что означает «Молот Теней».

Я с удивлением поняла, что держу в руках неполную версию знаменитого руководства. Перевернув назад первую страницу, я увидела вставленную записку:

**Тем, кому это интересно.**

**Перед вами неполное собрание заметок для *Маллеус* *Умбрикума.*** **Это руководство, написанное Вианом из Виктала, предназначено для того чтобы сражаться с «Арак», как их называют в Тепесте – и больше известными как теневые феи.**

**У этого руководства есть изъяны. В нём ровно столько правды, чтобы подвергнуть читателя настоящей опасности, а дезинформация, содержащаяся там, приведёт к окончательной гибели тех, кто пойдет по неверному пути.**

**Мало того, любой, кто последует советам в *Маллеусе*, кончит тем, что несомненно сожжет на столбе своих соседей, друзей и любимых.**

**Я решил написать опровержение к книге Виана. Но, к сожалению, я не могу сейчас выполнить это. В этот поздний час я чувствую, что мое время истекает. Предо мной лежит долгая и пустынная дорога. Тени вокруг становятся все длиннее и темнее; и теперь Туманы шепчут мне слишком знакомыми голосами.**

**Я не могу просить вас, читающих это письмо, сделать то, чего я не смог. Я лишь прошу ва сделать то, что вы сможете, с знанием, которое я вам даю. Здесь я привожу собственные записи на эту странную тему.**

**Боюсь, мне пора ненадолго удалиться. Мое путешествие займет какое то время.**

**С величайшей надеждой на вашу мудрость и разум, сим остаюсь,**

**Рудольф ван Рихтен**

**PS: Где бы вы ни были, я желаю вам удачи и счастливой судьбы.**

Мне не нужно объяснять читателю значение этого последнего письма от Рудольфа ван Рихтена. Похоже, добрый доктор знал о том, что его ждет, но, тем не менее, решил никому не раскрывать подробностей своего ухода.

Мои руки дрожали, когда я листала страницы книги. Она была одной из тех вещей, которые держал доктор Рудольф ван Рихтен перед исчезновением. Мое сердце наполнилось печалью, и в то же время страхом.

Я видела перед собой трактат, настолько зловещий и магический, что казалось, автор специально пытается запутать читателя.

Там были методы как выискивать теневых фей среди народа, которые были настолько же ошибочны, как и опасны, предлагалось как проводить пытки, чтобы выбить признание, а ещё список признаков, по которым следовало искать, который выглядел одновременно необоснованным и ложным.

И затем я дошла до той страницы, которую Дженифер видела в этой книге много лет назад. Я смотрела на ту же самую гравюру, что и она. Казалось, я перенеслась в свою молодость. Я снова стояла одна в темноте и смотрела на пожелтевшую страницу. Все было так, как рассказывала Дженифер. На гравюре были нарисованы ужасные существа и все они смотрели на край страницы…

Я оторвала глаза от картинки и увидела их. Множество их. Их миниатюрные, странные личики прижались к окну, и у них были огромные бегающие глазки. Уродливые рты были широко раскрыты, а кривые пальцы прижимались к стеклу. За их горбатыми спинами я разглядела коричневые крылья, как у таракана.В воздухе раздался странный гул, как будто в комнату залетела стая шершней. Окно затряслось, когда их мелкие лапки выдавили стекло. С грохотом оно разбилось. И твари исчезли.

Я думаю, что *Маллеус Умбрикум*, это просто ловушка, капкан и обман. Как и страшное *Одеяние Чистоты*, эта проклятая книга обрекает на гибель любого, кто откроет ее.

Бесспорно, Виан считал, что эта книга послужит руководством к поискам и уничтожению теневых фей. Но я догадываюсь, откуда он почерпнул эту информацию, и кто был истинным автором этой книги.

Поэтому мы решили написать эту книгу, что вы держите в руках. У нее две цели. Во-первых, она разоблачает ложные и опасные постулаты из *Маллеуса Умбрикума*. Во-вторых, она исполняет последнее желание человека, знающего, что ему придется уйти в долгое и непредсказуемое путешествие.

И, наконец, Дженифер и я были вынуждены закончить этот том. С того момента, как книга была найдена, загадочные теневые феи преследовали нас. Они стали частыми посетителями. Кривые когти скреблись в нашу дверь по ночам. Порой в нашем шкафу бились твари с трепыхающимися крыльями. А в золе у камина мы находили странные картинки.

Во время написания этого руководства я осознала, насколько оно важно. Многие не считают, что теневые феи – это непосредственная угроза, но опасность от них слишком реальна. Это скрытая опасность, хитрая ловушка, поджидающая нас, когда мы меньше всего этого ожидаем.

**Содержание книги**

В нашем вступлении мы четко описали наше желание и причины, по которым мы закончили этот трактат.

**Глава первая: Происхождение бесконечного** рассматривает древнюю историю ужасных араков и то место, откуда они пришли. Также в этой главе мы объясняем различия между теневыми и лесными феями.

**Глава вторая: Обычные силы** в которой идут рассуждения об экстраординарных качествах, которыми обладают все теневые феи, таких как их бессмертие, различие их обликов и их способность воровать у смертных саму их сущность, под видом чудесного дара.

**Глава третья: Экстраординарные способности** обозревает несметное число необычных и особых сил, которыми обладает сумеречный народ, и которыми он часто может застать врасплох потенциального охотника.

**Глава четвертая: Уязвимости** предлагает широкий список возможных слабостей народа элле и то, как их можно применить в охоте или для защиты своих любимых от этих существ.

**Глава пятая: Племена** обозревает все разнообразие теневых фей, по очереди разбирая каждую из них. Тут изучается не только их физиология, но также их поведение и склонности.

**Глава шестая: Бессмертный разум**, в которой изучается психология этих непостижимых существ. Тут же рассмотрена сложная система дворов теневых фей. И, наконец, мы представляем найденный нами знаменитый Манускрипт Маркусена, украденный из самого Теневого Провала.

**Глава седьмая: Взаимодействие со смертными**, в которой рассматривается, какие у этих бессмертных существ могут быть дела со смертными. Мы тщательно изучили их мотивацию и ход мыслей. Также мы рассматриваем дар и проклятие наследия фейской крови.

**Глава восьмая: Борьба с теневыми феями** включает в себя описание нашего собственного столкновения с араком, потому что наш опыт может больше вам помочь.

**Как использовать**

**эту книгу**

Применение в игре и особая информация о темах обсуждаемых в **Трактате ван Рихтена о Теневых Феях** предоставляется в таких же сносках, как и этот текст. В конце этой книги есть **Приложение**, где присутствуют описание монстров для каждого из племён теневых фей, советы как создавать новые племена теневых фей, и как использовать теневых фей в приключениях по **Равенлофту**.

|  |
| --- |
| В этот темный час ночной  Из могил, разъявших зев,  Духи легкой чередой  Выскользают, осмелев.  Нам же, эльфам, что стремимся  Вслед коням тройной Гекаты  И дневных лучей боимся,  Темнотой, как сны, объяты,  Нам раздолье...  *– Уильям Шекспир, Сон в летнюю ночь* |

Глава 1: Происхождение бесконечного

Наше путешествие в странный и удивительный мир теневых фей начинается с моего собственного путешествия, бесконечного поиска доброго Доктора Рудольфа ван Рихтена.

Воспользовавшись записями нашего доброго Дядюшки, которые он собрал для своего неоконченного труда, мы с моей сестрой Лори смогли составить маршрут его путешествия. Наше волнение возросло, когда мы сделали это открытие, потому что мы знали, что восстанавливаем некоторые из последних шагов, предпринятым доктором Ван Рихтеном, когда он ещё был здесь.

Мы смогли выяснить местонахождение нескольких из его собеседников. Первым местом, в котором он побывал, был магазин часовщика в Мартира Бэй, в Дарконе. Сначала я отправилась туда, в то время как Лори поехала за границу в другое место, исследуя прочие направления. Моё путешествие было мучительным, потому что я не только подвергалась опасности в дороге, но и рисковала пострадать от печально известного дарконского проклятия «постоянного проживания». Так что я действовала со всей возможной поспешностью.

Часовой магазин таился на небольшой боковой улочке, затемнённый и окружённый близлежащими строениями. Я заглянула в большое панорамное окно магазина и заворожилась тем, что каждая стена внутри каким-то образом двигалась. Каждый стеллаж отблёскивал из-за постоянного колебания маятника, а каждый шкафчик медленно передвигался из-за вращения шестерёнок.

Я зашла в магазин и заметила, как там ужасающе шумно. В воздухе висело щёлканье, жужжание и звон.

– Прошу, заходи, – раздался голос, который, пусть и звучал хрипло и пыльно, всё же смог перекрыть окружающий шум.

Я повернулась, чтобы узнать, кто говорит. Мало-помалу мои чувства привыкли к полумраку, и я увидела большую взъерошенную фигуру в углу комнаты. Фигура восседала в кресле-качалке, словно на троне. Она была морщинистой и иссохшей, как старое сучковатое дерево. Но вместо слабости я ощутила скрытую опасность, сокрытую в этой форме, как от улья, полного спящих пчёл. Я не могла разглядеть её лица в тусклом свете, но заметила там какое-то движение, словно мотылёк расправил крылья.

– Чем я могу помочь тебе сегодня? – спросил голос.

– Я думаю, я просто осматриваюсь, – ответила я. – Что бы вы посоветовали купить?

– Купить? – насмешливо фыркнула фигура в кресле-качалке. – Каждый пытается здесь что-нибудь купить. Но они никогда не могут заплатить. Ты можешь только взять взаймы. Всегда взаймы, никогда за деньги, как говорится.

Когда мои глаза привыкли к темноте, я смогла увидеть, как она улыбается мне. Кроме того, я видела, что она не может видеть. Вместо этого из тех мест, где должны быть глаза, проросли маленькие детские ручки. Мои губы пересохли. Я медленно облизнула их и попыталась вызвать в памяти чары защитного заклинания. А тем временем я заговорила.

– Фир, – сказала я, размышляя.

– Они всегда называют меня этим словом, – мурлыкнула она. – Но я никогда этого не понимала. Они называют нас так независимо от того, старые мы или молодые, злые или добрые. Как столь многие из нас могут быть одним и тем же, если мы не одно? Я никогда не пойму.

– Твоя форма, – заметила я. – Она не такая, как должна быть. – Я часто читала о том, какими маленькими были эти существа, судя по свидетельствам.

– Я ношу её, тем не менее, – ответила она так же загадочно, как всегда.

– Ты знаешь, почему я пришла? – осмелилась спросить я, так как теперь предполагала, что у существа, с которым я говорила, были чувства, лежащие за пределами моих познаний.

– Мне всё равно, почему ты пришла, – сказала она. – Я только хочу дать тебе подарок, предназначенный тебе.

– Подарок?

– Однажды он принадлежал человеку, которого ты считаешь своим дядей, хотя он им не является. – Она протянула руку, и я увидела её кисть. Она была неестественно длинной, с веретеновидными пальцами, которые, сужаясь, превращались в острия игл. С одного из её колючих пальцев свисали серебряные часы.

Я бережно взяла их.

– Редко увидишь карманные часы в этих краях, – сказала я, изучив их.

– Разумеется, их сделали не здесь, – сказала она. – Но в любом случае, многие из вещей, что здесь есть, были сделаны не здесь.

Я держала в ладони хрупкое устройство, украшенное золотой филигранью. Однако работа мастера-часовщика, сделавшего эти часы, не интересовала меня. Скорее, это надпись на часах приковала моё внимание к себе так же верно, как кошка прижимает к полу извивающееся насекомое: «Одолженное время».

– Твой «дядя» одолжил эту штучку у нас очень давно, – сказала она, удовлетворённо вздохнув. – Но со временем он вернул её нам. Теперь она переходит к тебе. Наследство, так сказать.

Я посмотрела на неё. Детские ручки на её лице покрутили большими пальцами, соединив остальные. Её зубы хищно поблёскивали в полутьме комнаты. Качание кресла идеально совпадало с бесчисленным тиканьем вокруг нас.

– Когда вы хотите... чтобы я вернула их? – спросила я, переворачивая часы в руке. В моей голове сразу появилось столько гипотез.

Она засмеялась, её огромное тело утопало в кресле.

– Так не терпится вернуть их, а? Ну, мы не будем тем, кто их заберёт.

– А кто будет? – мои руки защёлкнули часы.

– Ты и сборщик встречались раньше, – таков был её ответ.

Мы обе долгое время не произносили ни слова. Затем появился шум комнаты, заполняя пустоту между нами.

– Тебе лучше присесть, – предложила она. – Ты ведь пришла за информацией? Возможно, я могу рассказать тебе историю.

– Что это будет за история? – я осознала, что мои ладони страшно вспотели. Держа часы в руке, я заметила, что это маленькое устройство тикает в такт с моим сердцем.

– История нашего вида, – сказало слепое создание. Она раскрыла одну из своих вытянутых ладоней, указывая на комнату. При этом одна из детских ладошек на её лице повторила этот жест вслед за ней.

Определение фей

(*Ниже я привожу запись слов Часовщицы, которые я постаралась передать как можно лучше. Читателю следует понимать, чего они стоят – это слова существа с сомнительными мотивами. Какая-то информация здесь может быть правдивой, но другие части могут оказаться чистой ложью. Я постараюсь быть максимально точной и позволить читателю самому вынести суждение.*

*– Дженнифер Вэзермэй-Фоксгров*)

Что такое феи? Ответ на этот вопрос всё ещё занимает мысли учёных и священников.

Если ты слушала сказки крестьян, то в их рассказах многие существа попадают в категорию «фей». Они скажут тебе, что любой гоблин, кобольд, тролль, огр, эльф, пикси или сатир относится к феям.

В каком-то смысле, я предполагаю, что эти сказки соответствуют истине. В этом королевстве всегда было разделение между теми существами, которые являются частью дикой природы, и теми, кто решил жить отдельно от неё.

Крестьяне называют этих существ, выбравших жизнь в холмах и лесах, «феями». Кроме того, они относят себя к собственному стаду, называя себя «людьми». Наконец, существуют те немногие, которые живут в обоих мирах – в дикой природе и отдельно. Это – земные полулюди: эльфы, дварфы, гномы и хафлинги.

Вопреки популярному мнению, эльфы не относятся к феям. Они давным-давно покинули дикие места, хотя время от времени могут наведываться туда.

У всех учёных разное определение фей. Дарконианские саги утверждают, что феи – особый вид существ. Они называют диких зверей такими именами, как «млекопитающие» или «рептилии». Для них «феи» – это существа более хрупкого телосложения, у которых есть привязанность к лесу и сверхъестественная связь с природой.

Но я понимаю, что ты пришла сюда не затем, чтобы слушать мнения крестьян или учёных. Ты можешь послушать их в любое время.

Так как же мы определяем себя? Феи называют себя живыми духами, существами, живущими вне природного цикла и смертных недостатков жизни и смерти. Учёный может ошибочно утверждать, что немёртвые живут за границами природы. Однако, учти, что немёртвые когда-то были живыми. Они – извращение природного цикла, но они не живут *вне* его, как феи.

Феи не рождаются. Мы не стареем и не умираем, как другие существа. Немёртвые когда-то были живыми, так что у них, по крайней мере, есть начало. А что же феи? А феи – вечны.

Так если наш вид не рождается, то откуда мы берёмся? Хороший вопрос. У очага рассказывают много историй. Самое популярное мнение заключается в том, что мы появляемся из Туманов. Там мы, бестелесные духи, обретаем тела, сотканные из клубящегося пара.

Подумай о том, как редко кто-нибудь может стать свидетелем подобного события. Представь одинокого путника, идущего через какие-нибудь отдалённые болота, когда на берегу сгущается туман, появляется и исчезает. Внезапно перед его глазами дымка обретает форму. Что-то сгребает белые клочья тумана, надевая свою кожу, словно кипу одежды. Затем из Белого Занавеса появляется оно, являясь в собственной форме создания, одновременно красивое и ужасное.

***Заметка редактора****: То, что Часовщица утверждает, что теневые феи никогда не рождаются – это странно, потому что задокументирован тот факт, что феи – и теневые, и лесные – заводят пары, и у них появляется потомство. Многочисленные свидетельства говорят о том, что феи встречаются со смертными, и затем появляются дети, и многие феи, с которыми мы беседовали, часто говорили о своей родословной. Обе идеи могут быть верными. Некоторые феи могут появляться из Туманов, а другие могут рождаться, как любые другие смертные создания. Нужно также заметить, что Часовщица говорит «самое популярное мнение»... Зачем ей ссылаться на мнение? Может так быть, что она и сама не знает ответа?*

Отдалённые истоки

Вопрос создания фей приводит к вопросу о нашем происхождении. Когда мы *впервые* вышли из Туманов? Когда мы впервые натянули на себя эти любопытные оболочки из теней и дыма?

Многие шёпотом говорят, что феи были всегда. Согласно этим сказкам, духи фей были частью земли столько, сколько она существует, и что когда земля только сформировалась, феи были её частью – те же, что и сейчас.

Некоторые говорят, что феи были древними слугами старших богов. Когда старые боги впервые сотворили сушу, феи были её пастырями, поклявшимися хранить её всегда. Старые боги ушли, забытые смертными, оставив своих слуг и дальше следить за своим диким разросшимся садом.

Другие древние истории говорят о феях как о народе, некогда принадлежавшем к одному племени. Эти истории описывают прибытие фей на землю, когда они переступили Туманный Барьер. Старшие феи из этих старых историй сражались, пели и танцевали подобно любым другим народам.

C неуклонным течением времени это племя фей исчезло с земли. Места, где они обитали, всё больше и больше заполнялись Туманом, пока однажды изменчивый туман не заволок все их жилища. Некоторые говорят, что в эти давно забытые места всё ещё можно попасть.

Странники часто будут видеть в тумане исчезнувшие деревни и замки фей. Парообразные вихри расступаются, открывая взору древние дома или чудесные палисадники, которых не видно ни на одной карте. Те немногие, кому удалось попасть в эти забытые дома фей, достигли одного из Мрачных Подземелий. Имей это в виду, если ты смела и отважна, потому что эти места наполнены полузабытыми воспоминаниями, не до конца реализованными желаниями и существами за границами всякого понимания.

Некоторые феи не исчезли вместе со своими местами жительства, а зацепились за землю, спрятавшись в забытых местах, таких как старые лощины, уединённые долины, тёмные леса и тихие пещеры.

Прожив так долго в этих потаённых местах, они стали с ними одним целым. Таким образом дриады стали жить в деревьях, а утопленнички поселились в озере. Это – существа древности, веками живущие в единственном месте, спящие столетиями и тысячелетиями видящие сны.

***Заметка редактора:*** *данное условие считается объединяющей чертой различных видов фей, замеченных учёными и коллегами нашего прославленного дядюшки. В мире, где сверхъестественные создания обладают таким разнообразием форм, нахождение определённых сходных черт между определёнными типами является доказательством того, что на самом деле существование сверхъестественного подчиняется какому-то порядку.*

|  |
| --- |
| Связь с природой  У фей, неважно, теневых или лесных, есть особая связь с природой и местами, где они обитают. Из-за этой связи с домом фея может чувствовать присутствие любого существа на территории своего логова и примерно за 10 метров за его пределами. Виды убежищ фей могут разниться. Дриада может считать своим домом дерево, а могущественный ши может заявлять права на целое озеро или гору. То, где у феи будет дом, зависит от её вида и от нужд Мастера.  Если у феи 6 или больше Кубиков Жизней, она может попытаться выследить нарушителя в его доме. Эта способность работает как заклинание, наложенное чародеем уровня, равного запасу КЖ феи. Феи, у которых нет этого заклятия, могут сделать проверку Интеллекта (DC 15), чтобы проследить за нарушителем.  Если убежище феи каким-либо образом повредят, это ослабит фею. За каждые 25% убежища, которые получают значительные повреждения, фея получает по 1 пункту урона за Кубик Жизни, до максимального уровня в 4 пункта урона за Кубик Жизни, когда будет получено 100% урона.  Мастер должен решить, что будет повреждать дом феи. Например, если осенью с дерева падают листья – это, вероятно, не причинит никаких повреждений, однако если группа приключенцев пообдирает с дерева все листья весной – их действия наверняка нанесут урон. За Мастером всегда остаётся последнее слово относительно наносимого урона. В случае, если территория логова велика, например, убежище – это гора, необходимо внести значительные изменения, чтобы как-то навредить фее. И опять же, что наносит урон и сколько его нужно – остаётся на усмотрение Мастера. |

Вступительное слово о теневых феях

Что же такое теневые феи? Откуда они всё-таки приходят? И как они отличаются от фей, о которых мы говорили раньше?

За время своего долгой жизни феи видели много вещей. Видели смерть и рождение многих семей, возвышение и падение кланов, даже изменение языков во время медленно тянущихся столетий. Во время своего длительного существования все феи видели искушение Сумрака.

Сумрак – это сила, оказывающая влияние на весь лесной народец. Он предлагает многочисленные дары, например, власть, слуг, любовь или даже безопасность. Каким бы ни было предложение, если фея падёт перед искушением, то её затянет в домен тьмы. Там таинственные силы тянут и перекручивают их форму, пока они не превратятся в существ тенистой тьмы. Эти феи всегда были более известны как «сумеречный народец», «люди Сумерек», «народ элле», «Арак», или, как вы их называете, «Теневые феи».

Не всех фей соблазняет Сумрак. Некоторых заставили служить, выкрав ночью из их лесных домов и придав им форму, соответствующую темноте и тени. Это – самые озлобленные из Арак, потому что их судьбу им навязали.

Представь, какому насилию подвергаются эти существа. Вообрази, что ты существуешь в той форме, которую выбрала сама, твоя физическая оболочка как раз такая, о какой ты мечтала, а затем некая непостижимая сила сминает твою форму и всё твоё существо, чтобы подогнать под свой тайный проект.

|  |
| --- |
| Лесные и теневые феи  Лесных и теневых фей часто путают. В чём же разница?  Основное отличие между двумя видами фей заключается в их происхождении. Племена теневых фей происходят из Теневого Провала. Другие виды фей – нет, их родиной считается домен, где они живут. Например, сатир, рождённый в Борке – это обычное фейское существо, иначе известное как лесная фея.  Значит ли это, что тэг или сит, рождённый за пределами Теневого Провала – не теневая фея? *Да.* Обычный арак, рождённый за границей Провала, становится лесной феей и не уязвим к солнечному свету. Однако никто в Равенлофте пока не знает об этом. |

Из Провала

Существует несколько убеждений относительно происхождения Сумерек и их порождений, теневых фей, которые остаются неизменными.

Первое убеждение, которого придерживаются многие из Инквизиции Тепеста, заключается в том, что теневые феи приходят из места, где обитают чудовища, демоны и души проклятых. Кроме того, у этих созданий есть повод собирать души для себя, потому что все чудовища наслаждаются накоплением своей изменённой валюты в виде смертной эссенции.

Те, кто придерживаются этого мнения про народ элле, считает, что много лет назад Провал появился под землёй Арака. Этот портал вёл прямо в изначальное королевство чудовищ и начал выбрасывать наружу орды кошмаров и искажённых созданий. Портал также беспрестанно пытается поглощать землю вокруг себя, что объясняет существование Теневого Провала. В последние годы портал поглотил всю землю Арака. Многие из тех, кто любит размышлять о природе подобных вещей, считают, что если портал не остановить, то однажды он точно так же поглотит все прочие земли.

Второе убеждение заключается в том, что Люди Сумерек вырываются из кошмаров обыкновенных жителей королевства. Когда человек спит, его сны обретают независимость из-за вмешательства мистических сил королевства. Как только сон превращается в кошмар, он становится Араком.

Третье убеждение наиболее мрачное из всех. Немногие компетентные лица утверждают, что теневые феи приходят из совершенно иного королевства.

Как и легендарное потерянное племя из мифов, народ элле пришёл через Туманы из тьмы, не имеющей себе равных, из мира, где света нет вообще. Там правила сила, известная как Сумрак, но ослабевшие жители этого мира восстали против его жестокого гнёта. В стремлении к свободе подданные Сумрака проделали маленькое отверстие в вечной тьме их королевства. Через эту щель они и собирались сбежать.

Но когда они наконец попытались, Сумрак начал преследовать их. Единственный представитель той скрывшейся расы, Арак Эрлкинг, напал на деспота, надеясь задержать его и дать своим собратьям время на побег. Арак наносил Сумраку тяжкие удары, но он знал, что недолго выстоит против него. В конце концов он низверг своего великого противника и собрался бежать вслед за своими людьми.

Эти усилия оказались слишком большим риском для Эрлкинга, потому что как только он повернулся, чтоб бежать, Сумрак вновь восстал прямо у него за спиной. Арак был раcсечён, как стебель пшеницы на ветру. Сумрак попытался пробить свой путь в королевство, однако сын и дочь Арака смогли закрыть щель, и Сумрак попался в ловушку между мирами. Он застрял между этим миром и своим домом, состоящим из непроницаемой тьмы.

Долгое время Сумрак был заперт в таком положении. После многих лет борьбы он смог протянуть своё влияние на местные земли. Он медленно распространил свою власть, вкрадываясь в мысли тех, кто правил тенями, Принца Теней и Королевы Света. Теперь многие из его агентов постоянно ходят по местным землям. Даже сегодня эти агенты пытаются искушать фей. Тех, кого искусить не выходит, они принуждают к служению.

Итак, бой между феями королевства и араками продолжается. Таково положение вещей.

***Заметка редактора****: сказав это, Часовщица замолчала, оставив меня наедине с моими мыслями и постоянным жужжанием, тиканьем и звоном механизмов в её магазине. Неохотно осознавая неизбежное течение времени, я торопливо извинилась перед приютившей меня хозяйкой магазина и моей осведомительницей.*

*Глаза-ладошки фир дрогнули, и она прошептала:*

*– Не нужно ни благодарностей, ни извинений. Ты получила дар, а все дары в нужное время возвращаются к дарителю. Все подарки одалживаются, твой дар больше прочих, но не так велик, как некоторые. Твой дядя тоже знал это.*

*Хотя я хотела знать больше, особенно потому что её слова касались меня и дяди Рудольфа, моя нервозность из-за продолжительного пребывания в Дарконе заставила меня покинуть это место.*

*Выбравшись за пределы, я сразу нашла постоялый двор, чтобы подождать приезда своей сестры и сопоставить эти записи с моими собственными наблюдениями.*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Шаблон: фея из фольклора  Определение «фея» обычно применяется к существам конкретного вида. Однако королевство Равенлофт – гибкое и может брать другие вещи за основу. Через века после крестьянских верования определённые существа, которые обычно не принадлежат к феям, стали феями. Наример, в определённых областях кобольды, гоблины и огры стали феями спустя годы из-за фольклора.  В случаях, подобных этому, тип существа изменяется на «фею» по следующему шаблону:  **Фея из фольклора**  «Фольклорная фея» – это необходимый шаблон, который можно добавить к любому телесному отродью, животному, дракону, фее-великану, гуманоиду, волшебному зверю, чудовищному гуманоиду или иномирцу (далее именуемых «базовыми существами»).  Фольклорные феи используют все статы и способности базового существа, кроме перечисленных здесь. Не пересчитывайте Кубики Жизней существа, его базовый бонус атаки, спасброски или пункты опыта, если его вид изменяется.  **Размер и вид**: не изменяются.  **Особые качества**: фольклорные феи сохраняют все особые качества базового существа, а также получают следующие:   * Виденье при тусклом свете * Снижение урона: если у базового существа уже есть снижение урона, используйте лучшее значение. Если фольклорная фея получает снижение урона (см. таблицу 1-1), её естественное оружие расценивается как магическое оружие, чтобы преодолеть уменьшение урона.   **Таблица 1-1: Уменьшение урона по кубикам жизни:**   |  |  | | --- | --- | | Кубики Жизни | Уменьшение урона | | 1-3 | – | | 4-7 | 5 / холодное железо | | 8-11 | 10 / холодное железо | | 12+ | 15 / холодное железо |   **Магические способности:** фольклорные феи также могут взять две дополнительных магических способности из следующего списка:  \*Изменить себя: 1/день  \*Очаровать человека: 1/день  \*Танцующие огоньки: 1/день  \*Невидимость (только для себя) 1/день  \*Безмолвный образ: 1/день  Все магические способности действуют так, как если бы их накладывал чародей уровня, эквивалентного количеству Кубиков жизней существа.  **Способности**: как у базового существа, но Интеллект как минимум 3.  **Среда**: любая  **Рейтинг опасности**: как у базового существа +1  **Настройка уровня**: как у базового существа +1 |

Глава 2: Обычные способности

Наше обсуждение способностей, которыми владеют Арак, начинается, как и должно, с их бессмертия. Как преднамеренно подчёркивает моя сестра Дженнифер в шестой главе, бессмертие создаёт основу необычного мышления этих существ. С рождения одаренные бесконечной жизнью, они склонны к скуке, и их ответ на неё принимает различные формы. Однако давайте вернёмся к этой теме позже, потому что нам нужно коснуться многих тем, относящихся к способностям, которыми обычно владеет народ элле.

Бессмертие

Все Арак обладают бесконечной жизнью. Кто-нибудь может спросить, почему такой дар был дан существам, которые никогда не просили о нём, и во многих случаях, кажется, даже не ценят его. В конце концов, люди часто желают прожить больше отпущенного им срока, и во многих случаях их молитвы о продлении жизни кажутся заслуженными. Художник, молящий безразличную вечность дать ему ещё несколько лет на то, чтобы завершить свой шедевр; волшебник, который мог бы завершить работу над предметом силы, который мог бы облегчить жизнь миллионам людей, если бы только у него было чуть больше времени на исследования; герой, который защищает своих людей более умело, чем кто-нибудь до него или даже после: кажется, что у всех этих просителей есть веские причины желать бессмертия. И всё же именно феям – и злым, и добрым – достался этот ценный дар. На этот вопрос нет ответа, хотя его вдумчивое рассмотрение обычно приводит к появлению теории.

Возможно, именно то, что люди и другие смертные не владеют бессмертием, делает их энергичными и побуждает принимать во внимание других, а вечная жизнь влияет на то, почему феи безразличны и обычно не обладают амбициями. В конце концов, мы, люди, знаем, что наши дни сочтены, и поэтому проводим их в попытках достигнуть целей, которые считаем важными. Знай мы, что впереди целая вечность, в течение которой мы можем заниматься чем угодно, были бы мы столь отчаянными, столь старательными, столь целеустремлёнными? Думаю, нет. Прокрастинировать намного легче, если знаешь, что завтрашний день непременно наступит. Так что не стоит удивляться тому, что феи, похоже, лишь изредка достигают хоть чего-нибудь важного.

Кроме того, человеческая способность любить тоже может быть связана с тем, что нам отведено ограниченное число лет. Смертность как правило заставляет нас думать о завтрашнем дне: зная, что на земле можно провести лишь определённое время, человек по естественным причинам хочет провести как можно больше времени со своими любимыми. Неистовое желание молодёжи найти свою любовь может быть не только врождённой необходимостью смертных созданий успеть произвести потомство до смерти, как полагают некоторые прогрессивные философы, но также и результатом чувства, что время ограничено, и необходимостью разделить свои годы с кем-нибудь ещё.

Многие описывают даже добрых фей как холодных и бесчувственных – особенно те, кто имели несчастье быть очарованными ими. Однако в свете данной теории наши суждения могут и не быть совершенно справедливыми. Существо, знающее, что будет жить вечно, мало нуждается в том, чтоб бросаться в отношения с головой, и на него ничто не давит, заставляя проводить большую часть времени с каким-нибудь конкретным спутником. Хотя подобное существо, естественно, может желать максимизировать приятные ощущения и свести к минимуму неприятные, удовольствия важны для него не до такой степени, как для смертных.

Как и практически всё остальное, бессмертие может быть и благословением, и проклятием, в зависимости от точки зрения её носителя. В большинстве случаев феи не относятся к ней никак: это просто часть их натуры.

Некоторые говорят, что феи – бездушные существа, и, возможно, именно поэтому они не умирают. На самом деле, в этом случае суждение зависит от того, что мы считаем душой. Конечно же, у Арак есть сила, заставляющая их двигаться, но она весьма отличается от человеческой, скорее сродни осколку собственной жизненной энергии существа, чем личному духу, способному расти и развиваться. Развивается ли внутренняя энергия Арак, проходя через различные формы и случайные перерождения – это вопрос, на который дать ответ может только другой бессмертный, потому что человеческая жизнь недостаточно длинна, чтобы заметить какие-нибудь изменения.

Вечная жизнь или вечная молодость?

А теперь перейдём к вопросу бессмертия фей. В наиболее специфическом смысле бессмертие – это попросту отсутствие смерти. Это значит, что у бессмертного существа естественные процессы, ведущие к смерти, отсутствуют или бездействуют. В большинстве случае это означает, что бессмертное создание также не стареет, поскольку – если нет какой-нибудь смертельной болезни или ранения – старение разрушает внутренние системы существа и его ткани до момента, когда они больше не могут функционировать. Однако в некоторых сказках говорится о бессмертных созданиях, которые стареют, хотя им скорее стоит сочувствовать, чем завидовать. В большинстве случаев героями этих сказок являются смертные, которым даровали бессмертие, но не вечную молодость.

Самая известная история – про Вдову из Викмарена, древнюю старуху, которая, как говорят, походила на живого мертвеца больше, чем живое бессмертное создание. Согласно словам женщины по имени Лавиния, которая утверждала, что была пра-пра-пра-пра-пра-правнучкой вдовы, вдове было даровано бессмертие по просьбе её любовника, фира по имени Вирентал. Королева удовлетворила его просьбу, но так как он не просил для неё вечной молодости, женщина вскоре начала стареть. Фир оставался с ней так долго, как мог, но в конце концов пришло время, когда он больше не мог выносить вида беззубой карги с впалыми щеками, которой стала его любимая, и он оставил её в её хижине. Лавиния заверила меня, что феи всё ещё заботятся о вдове, но никто из жителей деревни не подходит к этому дома и даже не решается проверить, жива ли она ещё. На кладбище стоит надгробный камень с её именем, и многие говорят, что она регулярно ходит к нему, словно жаждая освобождения смерти.

«Тело» фей не такое, как человеческое: это лишь личина из плоти, которую жизненная сила араков обволакивает вокруг них, чтобы она могла действовать в физическом мире. Так что не стоит удивляться тому, что они не подвержены тем же дегенеративным процессам, которые присущи человеческой форме.

Бессмертие фей

Но я отвлеклась. Фейская версия бессмертия включает вечную молодость, возможно, из-за плотной личины, которую феи натягивают на себя, когда она принимает физическую форму, но она не такая, как у смертных созданий. Эта форма может кровоточить, её даже можно убить, но её существование полностью зависит от движущей силы, которая находится внутри неё. Как только тело феи повреждено настолько, что больше не может функционировать, её жизненная сила отделяется – возможно, возвращается туда, откуда и пришла, а «тело», некогда окутывавшее её, прекращает существовать, растворяясь и превращаясь в природную субстанцию, из которой было сформировано. Этот феномен пугает многих, кто сражается с феями: вообразите ужас воина, когда его истекающий кровью соперник просто исчезает, не оставляя после себя ничего, кроме кучи листьев или лужи воды! Нет ни тела, ни возможности отрезать какой-нибудь жуткий трофей, ни даже доказательства, что враг вообще существовал. Разумеется, многие набожные бойцы из-за такого явления считают фей демонами или даже хуже. Ну а для феи смерть – это просто переход, а не конец, и часто даже желанный переход. Иногда это может быть неудобно, особенно фея хочет чего-нибудь достичь (что бывает довольно редко), но это не более чем перерыв в остальном бесконечного существования. Словно феникс из фаразийской легенды, фея восстаёт из собственного праха после смерти, обновлённая и полная сил. По большей части, смерть – это очищающий процесс, и это не страшнее, чем хорошенько выспаться.

Что же именно случается с духом феи (если его можно так назвать) в случае физической смерти – это предмет давних споров. По моему мнению, которое основывается на том, что мы с сестрой смогли почерпнуть из наших исследований – этот дух растворяется в природе, а затем собирается вновь, обретая новую физическую оболочку, когда будет готов вернуться. Такая обновлённая фея может обрести такую же точно внешность, как в прошлый раз, но обычно так не происходит. Она может вернуться даже в виде другого племени или пола. В следующем воплощении её мышление и мировоззрение тоже могут измениться, но она сохранит свою неотъемлемую непрерывность существования.

Похоже, процесс следующий: когда фея умирает, её жизненная энергия растворяется в великой движущей силе – природе, что часто приводит к необычным или бурным погодным условиям, которые длятся какое-то время, пока природа поглощает энергию, а затем фея появляется где-нибудь ещё в новом «теле». Вопрос о том, может ли убитая фея выбирать свою следующую форму, остаётся открытым, но существуют свидетельства того, что её будущая форма обычно соответствует тем действиям и желаниям, которые были у неё в последний жизненный период. Например, если портун начал ценить альвенов и даже подражать им, то вероятно, он возвратится как один из них. Все элле понимают, что появление новой феи скорее всего значит смерть другой, но это волнует их слишком мало, чтоб даже интересоваться тем, кем фея могла быть раньше. Время так мало значит для этих существ, что они, похоже, редко скучают по потерянным товарищам. Однако люди, знавшие исчезнувшую фею, часто очень подробно вспоминают её, а некоторые всю жизнь пытаются найти такую, но безрезультатно.

Неясно даже то, помнит ли обновлённая фея своё прошлое существование. Краткая беседа с альвеном в прекрасном месте, которое потом оказалось её собственным садом, заставило меня думать, что феи вызывают в памяти свои прошлые жизни только как смутные воспоминания, и что они значат для них не больше, чем сны. И правда, если бы они придавали прошлому слишком много значения, то их восприятие настоящего поблёкло бы, а настоящее – это единственное значимое время для этих существ. «Я думаю, что видела великую битву», – голосом, напоминающим потрескивание листьев, сказала альвен, называющая себя «Луна». – «Похоже, что я наблюдала за тем, как множество людей сражались друг с другом; на самом деле, мне кажется, я была на одной из сторон, как будто они подчинялись мне. Наверное, так и было. А какова же была причина битвы? Я не могу вспомнить. Это, должно быть, неважно».

Многие люди хотели разгадать тайну того, как же уничтожить фею навсегда. Некоторые так хотели потушить жизненную силу особенно мерзкой или злой теневой феи, что посвятили свою жизнь поиску средств, чтобы сделать это. Такие средства действительно есть, но использовать их, чтобы избавиться от раздражающей феи, редко бывает необходимо. Смерти феи и последующего изменения обычно достаточно, чтобы справиться с любыми сложностями, которые может создать определённый элле, потому что обновлённое создание редко возвращается на свою старую территорию... Во всяком случае, в период жизни смертного. И всё же, человеческая необходимость завершения и даже мести – хотя я не люблю признавать наличие такой слабости у нашей расы – часто заставляет даже добросердечных людей жаждать полного и бесповоротного уничтожения феи.

Необратимое уничтожение теневой феи

Для тех, кто желает знать – такие способы есть. Чтобы по-настоящему и навсегда уничтожить фею, её жизненная сила должна быть полностью разрушена. Есть два пути, которыми можно этого достичь.

Дневной свет

Первый способ – это воздействие солнечного света. Из-за того, что теневые феи объединились с темнотой по своей сути, естественный солнечный свет совершенно запретен для них. Если выставить фею на солнечный свет, то кажется, будто она испаряется, словно утренний туман в первых рассветных лучах. Такое событие приводит зрителя в ужас и терзает его сердце, как смерть ребёнка. По словам седого воина, который однажды стал свидетелем, как паури постигла такая судьба, плач фей так жалостлив, что может заставить зарыдать даже камни. Причём, он открыто признавал, что скалы действительно плакали, и что потоки воды текли, не прекращая, целыми днями после уничтожения феи.

Настоящий дневной свет смертелен и страшен для теневых фей так же, как для вампиров, и влияет на них примерно так же. Это сходство часто приводит к путанице относительно истинной природы уничтоженного врага. В одном источнике сказано, что существо, которое почти наверняка было портуном, ошибочно обвинили в убийствах деревенских детей. И всё же, когда существо поймали и выставили на солнечный свет, «оно обнажило свои клыки и взвыло в агонии». Детали неясны, но судя по описанию расползающегося лица существа, я могу предположить, что клыки в данном случае не были ничем большим, нежели обычными клыками, обнажившимся из-за быстрого разжижения плоти.

Теневая фея получает летальный урон столько времени, сколько находится под лучами солнечного света, и если воздействие длится достаточно долго, чтобы убить её, то не остаётся ничего – ни кусочка плоти, ни осколка кости. Однако на её месте часто остаются какие-нибудь естественные образования, такие как лужа воды, которая впитывается в землю, или кучка высохших листьев, которые кружатся и распадаются в воздухе. Однако в нескольких источниках упоминается тошнотворный запах, который остаётся на несколько дней после смерти феи. Странно, но различные источники также упоминают кратковременное потемнение неба в момент смерти теневой феи, как если бы облака закрыли солнце. И всё же на небе не было никаких облаков, и никакой объект солнце не закрывал, как могло бы случиться в необычный момент, когда луна проходит перед солнцем. Я не могу дать ответа именно на эту загадку, хотя предполагаю, что потеря небольшой части природной эссенции приводит к местному ослаблению жизненной энергии природы.

Магический эквивалент солнечного света неспособен уничтожить теневую фею. Хотя он бесспорно причинит феям неудобства, он не способен уничтожить их так же, как настоящий солнечный свет. Эта разница несомненно существует из-за связи теневых фей с природой так же, как с темнотой.

|  |
| --- |
| Урон от солнечного света  Каждый раунд, пока фея подвергается воздействию прямого солнечного света, он наносит теневой фее 1d6 пунктов урона. Находясь под солнцем, существо испытывает такую сильную боль, что дезориентировано и может сделать единственное движение или предпринять одно стандартное действие каждый раунд. Если Кубики жизней уменьшатся до -10 из-за солнечного света, теневая фея будет полностью уничтожена. |

Некромантия

Второй способ уничтожения теневой феи – с помощью некромантии. Феи так же уязвимы к заклятиям, вытягивающим жизненную силу с помощью негативной энергии, как и смертные. Разница в том, что когда жизненную силу феи вытягивают с помощью негативной энергии, её тело возвращается к природе точно так же, как если бы фея умерла любым другим способом.

Однако этот метод не обеспечивает необратимого уничтожения теневой феи. Как смертный может вновь восстать в виде извращённой версии тебя, так и жизненная сила феи, уничтоженной таким образом, тоже может перевоплотиться. Как и в случае со смертными, этот процесс неизменно повреждает эту жизненную силу, превращая её в нечто даже более тёмное, чем раньше.

Учитывая, что тела феи больше нет, у искажённого духа нет сосуда, в который он мог бы вернуться. Следовательно, он может вновь появиться только как бестелесная нежить. Феи могут превращаться в таких же стандартных бестелесных духов, как и люди – встречаются записи о феях-привидениях, спектрах, призраках и даже существах, сходных с баньши. Однако некоторые формы характерны только для теневых фей, например, *улетт* и *призим*. Все они редки и весьма ужасающи.

Немёртвую фею можно уничтожить силой истинной веры, как и обычную нежить, и если она умрёт таким образом, то исчезнет навсегда.

Последствия превращения в нежить

Ни один арак после вытягивания жизненных сил не возвращался таким же точно, как и был. Этот процесс нарушает цикл смерти и перерождения, который очищает и обновляет фею, оставляя её изначальную эссенцию покоробленной и искажённой. Тьма навсегда забирает эту каплю жизненной энергии природы, и все оставшиеся теневые феи чувствуют её потерю. Так что любого, кто уничтожит теневую фею таким образом, вероятно, будут преследовать до конца его жизни.

Будет ли это целеустремлённое желание уничтожить нарушителя всего лишь местью? Я думаю, что нет. Любой, кто специально хочет уничтожить фею таким образом, не давая её жизненной силе переродиться и оставляя её во власти тьмы, является опасностью для всех прочих фей. Вообще-то, можно сказать, что такой человек будет опасен и для своей расы. Распознав угрозу, Арак постараются уничтожить её со страстью, слегка им несвойственной.

Как и люди, большинство фей считают нежить извращением всего естественного. Однако некоторые феи (в основном ситы) могут считать их, в некотором роде, родственными душами. В конце концов, они ведь всё ещё бессмертны так или иначе, не считая возможности уничтожения позитивной энергией. Более того, их мировоззрение и формы не меняются, как у обычных теневых фей после смерти, так что они могут быть необычайно постоянными и чаще всего верными компаньонами.

Немёртвых фей порой видят в компании ситов, но неясно, контролируют ли ситы их так же, как злые человеческие священники контролируют нежить, или же они просто добровольные компаньоны. Если судить по отзывам ситов, которые охотятся по ночам в компании фей-спектров, некоторые из них, по всей видимости, считают немёртвых лучшими спутниками, чем смертных или даже других теневых фей.

Здесь я закончу свои размышления о способах уничтожения теневых фей. Дальнейшую дискуссию об уязвимостях мы продолжим в другой главе этой рукописи, где её можно будет рассмотреть более углублённо.

Эффекты уничтожения

Учитывая, что у Арак нет жизни после смерти, идея необратимого уничтожения их ужасает. Встретиться лицом к лицу с небытием после циклов перерождения, несомненно, не менее страшно, чем смертному – умереть, и даже намного более того, потому что фея знает, что в будущем ей не на что рассчитывать

Возвращение после уничтожения

Как и всё остальное, уничтожение можно обратить, но лишь с помощью сильнейших из двеомеров. Как и в случае с существами не из этого мира, уничтоженную фею можно вернуть к жизни с помощью наиболее могущественных заклинаний, которыми только и может владеть маг или существо божественного происхождения: *желания* и *чуда*. Такое возвращение, разумеется, является изменением реальности и встречается лишь изредка.

Изменчивость

Теневые феи существуют в бесчисленных вариациях. Эти вариации, называемые «племенами», обладают определёнными характеристиками, но арак не связан с физической формой так, как связан человек. У представителей нашей жалкой расы есть только одно тело, внешность которого мы можем изменять ограниченным числом способов – мы можем быть худыми или толстыми, старыми или молодыми, у нас могут быть шрамы или гладкая кожа, но наши черты остаются одними и теми же, если только мы не применим могущественную магию.

Но для теневых фей это не так. Физическая оболочка создания в какой-то мере отображает его внутренний мир, убеждения и поведение. Поэтому внешность феи может сильно меняться со временем, учитывая, что дух существа растёт и развивается.

Люди обычно не замечают таких изменений, потому что наша жизнь слишком коротка. Как было отмечено выше – общеизвестно, что феи развиваются медленно, а некоторые, казалось бы, вообще не меняются. Психологическое изменение, которое послужило бы достаточным основанием для физического изменения, может занять сотни или даже тысячи лет. Поэтому феи всех типов кажутся такими вечными. Однако некоторые на самом деле таковыми не являются. Теоретически теневая фея может даже сменить племя на другое, если будет определённое время восхищаться и походить на представителей этого племени. Большинство изменений не так заметны, но есть истории, которые намекают на подобную возможность.

Есть два способа получить свидетельства этой изменчивости: из рассказов и с помощью прямых наблюдений. Один из рассказов связан с любопытным случаем, когда к правнучке женщины, у которой был любовник-фир, пришёл браг, назвавший то же имя, которое старшая женщина записала в своём дневнике перед смертью. Когда девушка, которая немного знала о теневых феях из того дневника, спросила существо о том, почему оно пришло, то оно сказало, что ищет Фиону, прабабушку девушки. Хотя создание не объяснило, что за дела у него были со старшей женщиной, девушка заметила лёгкую печаль в его поведении, когда она объяснила, что Фиона умерла около тридцати лет назад. Однако, похоже, что существо увидело в девушке что-то от своей бывшей любовницы, потому что он навещал её ещё несколько лет после. Из записей девушки было непонятно, что же повлекло за собой такое внезапное изменение племени, но, по всей видимости, фира поймали и заставили быть рабом какие-то злые существа, от которых он не смог убежать. Десятилетия рабства привили ему уважение к порядку и тяжёлой работе, но также притупили доброту в его душе и сделали его более корыстным.

Также встречались записи о случаях, когда физические изменения происходили быстро, в ответ на какое-то событие. Я нашла наиболее интересный случай в записях моего дяди, который присутствовал при уничтожении солнечным светом танцора. Когда солнечные лучи растворили лицо феи, его подруга, которой солнце не касалось, закричала и протянула к нему свои руки. В этот же момент она получила такие же огромные волдыри на руках и лице, а её обожжённые скулы стали кровавым свидетельством её горя. Такой она и оставалась годами, согласно записям моего дядюшки, пока он больше не перестал видеться с ней. Никто не знает, что с ней случилось, но позже её имя всплыло в его заметках, где он указывал, что теперь она была супругой гремлина. Такие изменения формы могут объяснить, почему определённые имена так популярны среди теневых фей. Предположительно, некоторые действительно изменяют имена, которыми открыто пользуются, когда обнаруживают, что их форма полностью изменилась, но другие могут и не утруждать себя этим. Это также объясняет существование явно уникальных теневых фей, у которых есть лишь слабое сходство с тем или другим племенем, но которые обладают собственными особенными чертами – например, герой-альвен с крыльями птицы и волосами цвета серебряного пламени.

Похоже, что легендарные Арак появляются каждую тысячу лет или около того – это уникальные существа, которые, кажется, обладают собственным племенем. Некоторые необъяснимым образом разделяют силы своих предков, а способности других даже напоминают силы исчезнувших героев прошлых лет.

Стоит задаться вопросом о том, являются ли такие изменения осознанной частью природы теневых фей, или же они случаются спонтанно. Логика подсказывает, что последнее более верно, поскольку причудливая природа некоторых фей заставляет их постоянно изменять свою естественную форму. Разумеется, некоторые могут так делать, но обычно такие эффекты временны. Нет, целенаправленное исследование доказывает, что существует автоматический переход, который заставляет физическое тело выглядеть более соответственно внутреннему духу феи. Хотя большинство фей могут легко принимать другие формы, чтобы ввести смертных в заблуждение, их истинные формы не лгут. Каким-то образом, который мы, смертные, не до конца понимаем, физическая форма фей отображает её истинный духовный портрет. Фея, чья истинная форма напоминает паури, соответствует паури в действиях, мыслях и поступках, даже если она «родилась» портуном.

Такое положение вещей порождает вопрос о том, являются ли в действительности все теневые феи одним и тем же видом существ. На самом деле, так может показаться, потому что одно племя может физически трансформироваться в другое с течением времени, просто приняв соответствующее мировоззрение и манеру поведения. Тот факт, что феи, по-видимому, надевают физическое тело так же, как мы бы при рождении надели новое платье, возможно, подтверждает это суждение. Я не знаю, как далеко оно может зайти. Может ли фея снять своё «тело» и надеть новое в любое время, а не только в случае смерти и перерождения? Предположительно, нет, поскольку такие изменения, похоже, происходят постепенно. И всё же это «одеяние» постоянно дошивают, пока носят.

Эта гипотеза также может помочь объяснить, почему может показаться, что существует так много племён. Есть бесчисленное количество вариаций, и многие чем-то похожи друг на друга. Возможно, схожести появляются из-за неполных превращений и вообще не разделяют племена, что может также объяснить, почему некоторые теневые феи большую часть времени проводят в изменённой форме. Возможно, они претерпевают изменения, которые не хотят открывать чужим глазам. В Благом и Неблагом Дворе такие способы скрывать свою истинную натуру, возможно, неэффективны, но вне проявления столь высокой магии другие феи (и смертные, которые в курсе) вполне могли бы признавать их использование.

Такие изменения также могут объяснить, почему феи в целом равнодушно относятся к судьбе исчезнувших фей. Если только они не узнают об уничтожении феи (а Арак, похоже, всегда узнают о подобных событиях), феи, по-видимому, не слишком переживают, когда теряют связь с хорошими приятелями. Возможно, это потому, что они знают, что их друзья всё ещё живы. Неважно – умерли они и скоро получат новое тело, или же каким-нибудь образом изменили свои взгляды и оболочки. В любом случае, друг изменился, и больше не может быть тем существом, что был когда-то. Так что Арак не пытаются искать своих потерянных друзей. Тот, кто всё ещё склонен дружить с конкретной феей, вероятно, будет дружить с ней и тогда, когда они обе получат новые формы. Тех, кто слишком сильно изменился, больше заботят их новые компаньоны, а старым лучше в любом случае порвать с ними.

Могут ли способности фей изменяться вместе с их формой? Весьма вероятно, потому что способности тоже являются отражением истинной природы существа. Смертным трудно понять такое превращение в существо совершенно другого рода. Могу ли я стать птицей, просто пытаясь летать? Едва ли. А вот фея может. Или, ещё лучше, она может стать птицеподобным существом, похожим на человека, и её голос будет прекраснее, чем голос соловья.

Таким образом исключительная изменчивость фей предполагает элементарную стабильность – под всеми формами скрывается то же самое существо. Эту теорию поддерживает также уязвимость всех фей, независимо от их племён или способностей, к определённым путям их уничтожения. Также у всех фей есть несколько других качеств. Все они могут видеть лучше людей при лунном свете, свете звёзд и другом тусклом освещении, а все теневые феи могут видеть в абсолютной темноте. Возможно, эта небольшая разница – эффект темноты, которая порождает душу теневой феи, поскольку эта разница невелика.

Однако, если все феи по сути – одно и то же, почему же определённая способность появляется у одной, а не у другой? Здесь я передаю слово моей сестре, которая исследует конкретные экстраординарные способности и возможности фей.

Глава 3: Экстраординарные способности

Я полагаю, что название этой главы менее чем оригинально, учитывая, что все способности фей кажутся неординарными тем, у кого их нет – то есть, таким же смертным, как мы. И всё же в данном случае я использую этот термин, чтобы отделить способности, обычные для всех Арак, такие как бессмертие, от тех, которыми владеют только определённые племена и индивидуумы. Моя сестра Лори подробно описала значимые, но обыкновенные способности этих существ в предыдущей главе, а теперь пришёл мой черёд перечислить другие способности, которые приписывают феям в целом и теневым феям в особенности.

Не все способности, которые я буду обсуждать – подтверждённые силы фей, потому что подтвердить их может быть очень сложно. Некоторые из них – просто теории, которые были выдвинуты, чтобы объяснить определённые результаты, а другие являются необходимой основой для подтверждённых способностей. Однако мы с Лори, как всегда, использовали любую возможность, чтобы подкрепить наши материалы доказательствами, а там, где это сделать было невозможно, мы привели источники и причины своих выводов. Мы будем рады, если любой читатель сможет привести доказательства, которые поддерживают или опровергают наши теории, потому что мы, как учёные, больше всего ценим возможность расширить наши горизонты и усилить способности к логическим выводам. У нас, смертных, есть так мало времени на то, чтобы отточить свой ум, что мы просто обязаны по возможности объединять усилия со многими другими представителями нашего вида (и не только нашего), чтобы найти истину. Хотя меня часто отчитывают за те опасности, в которые я влипаю из-за моего неуёмного любопытства, поиск знаний – это достойная цель, из-за неё стоит чуточку рискнуть. Если не будет знаний, то как мы сможем понять других существ, чтобы защитить себя от зловредных влияний и оказать поддержку силам добра в мире?

Но довольно уже моей болтовни – давайте переходить к способностям и при удобном случае обсуждать их. Первые несколько способностей, представленных в этой главе, на самом деле свойственны практически всем феям. Однако их проявление меняется от племени к племени, так что их нельзя называть «всеобщими» в столь обширном понимании, как, например, бессмертие.

Подменыши

Все феи, независимо от племени, могут создавать подменышей, и делают это с возмутительной частотой – даже те существа, которых можно назвать в целом доброжелательными. Смертные обычно считают преступлением превращение людей, наполненных жизнью, в простые автоматы без чувств и собственных мыслей, но феи так не считают. С точки зрения Арак, создание подменышей (или «дарование превосходства», как они это называют) – это дар, и упомянутые смертные должны ценить его. Большинство фей приходят в замешательство, сталкиваясь с яростью или горем других смертных по поводу такого превращения, но они предпочитают не обращать внимания на подобную реакцию, как на недальновидность низших существ. В конце концов, получатель дара не жалуется. Конечно, у получателя больше нет воли, чтобы выразить жалобу или даже злиться, но такие детали ничего не значат для Арак.

В действительности мы, смертные, можем не понимать перспектив человека, которому будут дарованы века существования. И всё же в какой-то мере нам придётся жить без ограничений своего восприятия, и этим оправдано общее отвращение к практике создания подменышей, с которым представители нашей расы обычно относятся к процессу.

Зачем создаются подменыши?

Арак создают подменышей по многим причинам, но вне зависимости от своей выгоды они всегда считают, что оказывают смертному услугу, защищая его лучшие навыки от разрушительного воздействия времени, болезней и смерти. Некоторые хотят целенаправленно контролировать получившихся существ и использовать их в своих целях, другие рады поделиться ими с прочими в фейском сообществе. Примером может служить случай виртуозной мастерицы игры на клавесине, история которой подробно изложена в следующей главе. Однако во многих случаях подменышей создают в военных целях. Все отряды солдат-подменышей обычно создаются для сражений в битвах, в которых сами Арак не осмеливаются воевать из-за страха нарушить Закон Арак, который гласит, что ни одна теневая фея не смеет убить другую.

Иногда теневые феи превращают смертных в подменышей в качества акта милосердия – по крайней мере, в их восприятии. Сила эмоций, которую могут проявлять люди, часто пугает фей, и когда смертный кажется охваченным горем или яростью, некоторые феи – особенно ши – считают милостью перекрыть течь человеческих эмоций. Некоторые Арак также образуют что-то вроде уз со смертными. Наполняя тени своих избранников теневой эссенцией, они создают существ, которые не так уж сильно отличаются от них самих, по крайней мере в теории. Обычно феи, которые создали подменыша, называют его «родичем». Создатель подменыша всегда считает, что смертному, избранному для того, чтобы стать подменышем, оказывается высочайшая честь, которая только может быть дарована такому примитивному существу: это не только бессмертие, но также и родство с феей!

Феи не замечают потери эмоций и личности жертвы так же, как потерь вообще. На самом деле жертва должна быть благодарна фее за то, что её избавили от этих утомительных эмоций, которые тяготили её в смертной жизни. Став подменышем, человек не чувствует ни печали, ни злости, не стареет и не умирает, и даже почти не чувствует боль. Также он не может любить и быть счастливым, но способны ли теневые феи вообще на подобные эмоции – это источник многих споров. Точно известно, что им не подняться на вершины экстаза и не погрузиться в глубины отчаяния, в отличие от людей. Мы, люди, придаём своим эмоциям большую важность, но отбирать у человека то, что может представлять для него большую важность, добросердечные люди редко считают чем-то хорошим, даже если они считают, что система ценностей другого существа искажена.

А что, если горе человека слишком сильно, чтобы он мог нести его бремя? Может ли такое существо с радостью принять «дар»? А как насчёт тех, кто жаждет обрести бессмертие любой ценой? Есть свидетельства, которые говорят о том, что в некоторых случаях смертные активно ищут такого дара, или по меньшей мере не отказываются, когда им дают выбор. Рассмотрим следующий случай.

Выдержка из дневника Мельвины Джоран

*После полудня того дня, когда я похоронила последнего из своих детей, я отправилась домой, и у меня в мыслях не было ничего, кроме желания обрести забвение в бутылке с крепкой выпивкой. Мой муж пал на войне, а родители уже давно покинули этот мир. Первый из моих ребятишек умер в детстве от чумы. Другой достиг совершеннолетия, но утонул в мельничном пруду четыре года назад. Третья, свет моих очей, выросла сильной и красивой – будто впитала в себя жизненную силу тех, кто погиб. В её волосах золотилось солнце, а глаза были цвета неба, и все в деревне любили её. И всё же один любил её слишком сильно.*

*Харт Дантэйн, сын мельника, хотел жениться на ней, но она не хотела выходить за него. И хотя она отказывала ему мягко, но была решительна, и он разозлился, что она отвергла его. Он сказал, что если она не будет его женой, то и ничьей тоже. Одной ночью моя прекрасная дочь вышла на улицу во время бури, чтобы привести лошадей с поля... И не вернулась. Он ждал её там и задушил, оставив её тело лежать в поле.*

*У меня больше ничего не осталось. Я могу продолжать прясть, шить и печь свой хлеб, но зачем? Больше у меня нет жизни. Я бы покончила с собой, будь моя воля, но даже в этом мне, похоже, отказано, потому что мной овладели усталость и опустошенность*

**[следующий день]**

*Прошлой ночью у меня был сон. По крайней мере, я думаю, что это был сон. Маленькое крылатое создание смотрело на меня с изголовья кровати с выражением большого любопытства на лице.*

*– Почему ты грустишь? – спросило оно.*

*– Потому что всё, что я люблю, исчезло, – сказала я ему. Моё сознание всё ещё было затуманено сном. – Мне больше незачем жить.*

*– Ты чувствуешь боль? – сказало существо.*

*– Боль... да. Боль так сильно въелась в мою душу, что мне кажется, что она проела в ней дыру. Но в целом я чувствую себя... пустой.*

*– Ты бы хотела, чтобы грусть ушла? – с улыбкой спросило существо. – Я могу дать тебе этот дар, если ты желаешь.*

*– Ты можешь сделать так, чтоб я больше не чувствовала ужасного одиночества, пустоты и сожаления? – спросила я.*

*– Я могу, – ответило оно. – И я предлагаю тебе не смерть, а вечную жизнь без страданий. Без старения. Без боли и скорби.*

*– Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой, – удивилась я. – Что ты хочешь взамен?*

*– Ничего, что бы ты не хотела отдать, – сказало существо со всей торжественностью. – Ты можешь продолжать прясть, ткать и даже печь хлеб. Так много или мало, как тебе захочется. А мы с тобой будем как родственники. Ты больше не сможешь чувствовать любовь, но также не будешь чувствовать и скорби. Ты хотела бы получить такой дар?*

*– Звучит хорошо, – ответила я. – И для меня большая честь, что ты предлагаешь его. Но мне надо подумать. Ты придёшь завтра ночью за моим ответом?*

*– Я буду здесь, – сказало существо, а затем исчезло.*

*Я знала, что это существо было феей, и что дар, который она предлагала, превратил бы меня в подменыша. Всё, что я слышала или читала, в церкви, в деревенских историях – всё это предостерегало против вырывания души человека из его тела. На самом деле, священник даже часто освящал дома особым образом, чтобы фея не заинтересовалась его обитателями. Но какой будет вред от того, что я приму такое предложение, думала я? Это будет не так, как если бы я оставила жизнь, полную радости, ради бездумного существования лишённого тени. Сейчас я практически неотличима от такого существа – бездумно выполняю свои повседневные дела, без радости и настроения. Церковь не позволяет совершать самоубийство, а это «предложение» – единственный возможный способ прекратить мои страдания. Какой вред может быть от этого?*

Женщину нашли на следующий день. Её глаза были безучастны и смотрели в пустоту.

– Похищение тени, – сказал священник. – Возможно, в данном случае это действительно было добрым делом.

Природа подменышей

Формы и возможности подменышей разнятся в зависимости от племени фей, что создают их, и проницательные наблюдатели могут также заметить индивидуальные вариации. Я углублюсь в подробности видов подменышей в седьмой главе. А пока что я сосредоточусь на создании подменышей и возможных способах возвращения их в нормальное состояние, хотя информация о последнем вопросе и редкая, и неполная.

В самом широком смысле, подменыш – это смертный, чья душа – или тень, как феи это называют – была украдена феей и унесена в Теневой Провал, где она получает бессмертие, но теряет индивидуальность, живость и прочие аспекты, которые составляют личность человека. Создание, остающееся на его месте, всё ещё двигается и, технически, живёт, но у него нет своей воли, оно кажется вялым и не заинтересованным в том, что происходит вокруг. Таких существ часто называют «подстреленными эльфом» или «лишёнными тени».

Создание Подменыша

Чтобы создать подменыша, теневая фея должна отделить тень от тела и принести её в Теневой Провал. По прибытию тень нужно наполнить теневой эссенцией, чтобы даровать ей бессмертие. В этот момент она окутает себя «телом», как теневые феи делают при создании. Это тело всегда напоминает тело смертного, не считая одного-двух признаков, которые выдают подменыша и определяют племя феи, сотворившей его. Однако в отличие от тела феи, тело подменыша не подвергается постоянным изменениям, которые зависят от мировоззрения и убеждений человечества. Возможно, это потому, что подменыши никогда не меняют своих предпочтений, но мы не можем отбрасывать возможность, что эта черта – возможность самого тела. Моя гипотеза заключается в том, что тело подменыша напоминает смертного, потому что отражает личность человека, какой она была в момент отделения тени, точно так же, как тело феи отображает её истинную натуру. Добавление характеристик, идентифицирующих племя, возможно, результат слияния теней феи и смертного во время превращения.

Кроме того, подменыш не получает новое тело, если его собственное уничтожают. Убитый подменыш исчезает навсегда. Его тень – такая большая часть его новой формы, что когда эта форма погибает – не остаётся ничего.

Что случается с энергией, страстью и личностью смертного? Эти черты не остаются ни с подменышем, ни с оболочкой, которую он покидает. Подменыш сохраняет навыки смертного, и их можно даже улучить путём тренировок и практики, но эмоции, мечты и энергия того человека исчезают. Моя теория в том, что они переносятся в Провал вместе с тенью, но затем их каким-то образом поглощает во время процесса превращения. Если эта теория верна, то это не сулит ничего хорошо смертному, чью тень воссоединяют с телом после трансформации.

Следует рассмотреть и тот вопрос, помнит ли подменыш свою прошлую жизнь. Свидетельства показывают, что да, но также и то, что его больше она не волнует. Нужно понимать, что навыки частично зависят от памяти, и частично – от инстинкта, так что для того, чтобы сохранять навыки, подменышу нужно сохранять воспоминания. Поскольку у него больше нет эмоций, для него воспоминания значат не больше, чем техника выпечки хлеба.

Чтобы создать подменыша, нужны следующие инструменты: серебряный серп, субстанция, называемая эбеновой пылью, теневая свеча, кусочек фейской еды и теневой мешок. Каждый из этих предметов более подробно описан в главе 7.

Чтобы создать подменыша, фея должна покрыть выбранного смертного эбеновой пылью, а затем отсечь его тень с помощью серебряного серпа. В это время смертный должен спать, чтобы можно было провести этот процесс. Почему именно это необходимо – неясно, но я предполагаю, что на дух смертного совершается некая психическая атака, которая возможна лишь тогда, когда дух блуждает в состоянии сна. Использование серпа подкрепляет идею атаки.

Восстановление подменыша

Можно ли вернуть подменыша в нормальное состояние после того, как процесс перехода завершён – вопрос спорный. Рассмотрев буквально тысячи упоминаний о подменышах, мы получили записи о множестве подобных попыток, но перечислялось не так уж много очевидных способов, и ещё меньше было свидетельств успеха. Тем не менее, люди будут продолжать пытаться, так что мы представляем те способы, которые нашли. Однако не даём гарантий их эффективности.

Высшая магия

Наряду с другими состояниями, которые невозможно вылечить никакими другими способами, магия – наиболее могущественное из этих средств, которое можно использовать для возвращения подменышу его прошлой личности. Для простых людей доступ к такой магии, конечно же, существенно ограничен. Хотя существует упоминание того, как принц упросил старшего придворного чародея пожелать, чтобы его возлюбленная вернулась к нормальной жизни. В данном случае успех был полным, хотя процесс весьма дорого стоил чародею.

|  |
| --- |
| Магия и восстановление подменыша  Подменыш может быть возвращён в нормальное состояние с помощью заклинания *желания* или *чуда*. *Ограниченное желание* может воссоединить тень с оболочкой, но это не вернёт личности жертвы. |

|  |
| --- |
| Создание подменыша  Чтобы создать подменыша, теневая фея должна атаковать цель одновременно на физическом и эфирном уровнях. Серебряный серп – это потустороннее оружие с бонусом улучшения +1 (по меньшей мере), так что оно может атаковать как на Бесплотном, так и на Материальном плане. Класс брони цели равен 10 + модификатор Ловкости + бонус отражения, равный модификатору Харизмы. Надетая броня не в счёт, если только это не потусторонняя броня.  Каждая успешная атака вытягивает 1d4 пункта Харизмы +1 за каждый пункт улучшенного бонуса серпа. Теневая фея получает урон по хитам, равный половине этого количества, округлённой вниз. Этот эффект проявляется как капли крови на лезвии серебряного серпа. Когда Харизма жертвы достигает 0, тень отделяется.  Затем теневая фея должна предпринять действие перемещения, чтобы переместить отделённую тень в теневой мешок. За каждый раунд, пока отделённая тень остаётся вне мешка, она теряет 1 пункт из выбранного случайным образом навыка.  Когда тень преобразуется в Теневом Провале, теневая фея получает 1 пункт урона Харизмы. Эта потеря Харизмы передаётся тени, как получение 1 пункта постоянной Харизмы. С ним переходит и определённая черта племени феи, которая пожертвовала Харизму: длинные, нежные пальцы для родни фир, лошадиное лицо для родичей браг и так далее. Теневая фея может восстановить повреждённую Харизму любым обычным способом. |

Сделка с феей

Этот метод безусловно был самым популярным у возлюбленных подменыша. Логика проста: по какой-то причине (какой бы она ни была) Арак забрал тень возлюбленного – значит, фея может провести и обратный процесс. Может ли отдельная фея действительно полностью обратить этот процесс – это вопрос весьма сомнительный, но ради обсуждения поставим условие, что такая возможность существует.

Первая задача – найти фею, с которой нам нужно торговаться. Логика подсказывает нам, что человеку следует совершать сделку именно с той феей, которая забрала тень, но в этом случае есть две проблемы. Первая – это то, что возлюбленные могут и не знать личности преступника. Вторая заключается в том, что как только определённая фея достигнет своей цели и заберёт тень, она может никогда больше не вернуться на место, откуда эту тень забрала – по крайней мере, не в период жизни смертного. Таким образом, определить, где находится отдельный арак, с которым мы хотим торговать – это сложная задача.

В одной сказке говорится о молодом человеке, который хотел восстановить личность своей жены. Не зная, откуда начать, он по ночам сидел на том месте, которое считал фейским кругом, непрерывно на протяжении месяцев, пока наконец не увидел группу альвенов, сажающих лунный сад. Осторожно приблизившись к ним с дарами в виде мёда и цветов, он спросил об араке, который забрал тень его жены. Существа узнали его жену по описанию, и по-видимому, знали того, кто захватил её. Однако они были ужасно огорчены тем, что он может желать избавить свою жену от дара бессмертия, но предположив, что он тоже может стать прекрасным подменышем, они направили его к определённому пустому дереву и сказали прийти в полночь. На следующее утро его ободранные погрызенные кости нашли сваленными в кучу под деревом. Сверху на куче лежал окровавленный покрытый волосами лоскут, оказавшийся его скальпом.

Из этой истории можно сделать вывод, что альвены направили молодого человека к тэгу, живущему в дереве. Может, это было существо забравшее тень его жены, или оно просто захватило убежище после того, как то существо покинуло его. Очевидно, то создание, которое он нашёл, не было заинтересовано в заключении сделки с ним.

В случайном докладе говорится о попытках торговать с другой феей, а не той, что создала подменыша. Упоминаний об удачном совершении сделки нет, но по-видимому у торговцев были причины питать надежду на лучшее, по крайней мере, из-за части процесса.

Все источники свидетельствуют о том, что подменыш принадлежит той фее, которая создала его, если только она не решит подарить его другому араку. Некоторые феи делятся своими подменышами с общественностью, но даже в таком случае у каждого подменыша есть лишь один владелец. Таким образом, единственная возможность восстановить личность возлюбленного, забранного эльфом – совершить сделку с другой феей, которая предположительно сможет сначала убедить ту фею «легально» передать ей подменыша – а это, то есть, смену владельца, должна разрешить сама Королева Мэйв. Такая тактика вряд ли сработает, если только фея уже не хочет забрать себе того подменыша (в случае чего выкупить его будет сложно), или если фея была необычайно хорошо настроена по отношению к смертному, который выражает такую просьбу.

В одном источнике подробно рассказывается о попытке, предпринятой паладином по имени Монкрез, убедить портуна в том, что фир незаконно создал подменыша. Портун утверждал, что единственная возможность «незаконного» превращения любого смертного в подменыша может возникнуть в случае, если он уже был обещан другой фее. Хотя спросить смертного перед превращением считалось вежливостью, это никогда не было обязательным условием, поскольку смертные по природе – низшие существа, не способные понять, что может быть лучше для них. Однако дискуссия привлекла внимание брага, который заявил, что обсуждаемый подменыш должен был принадлежать ему, и что фир действительно специально пленил его той ночью, чтобы забрать себе подменыша, предназначенного ему. Зачарованно наблюдая за спором, паладин рассеянно поднял лежавшее неподалёку на земле яблоко и принялся его есть. На следующий день паладина нашли лежащим на земле с пустым взглядом – он сам стал «лишённым тени». По-видимому, две феи решили разрешить жалобу брага, убедившись, что он получил подходящего подменыша взамен того, которого он хотел изначально.

Тот факт, что в глазах большинства фей смертные – это низшие создания, ограничивает возможность людей торговать с ними. Однако более важный ограничивающий фактор – это отвращение фей к тому, чтобы давать обещания любого толка. По своей природе торговля предполагает обещание, а большинство фей не могут вынести необходимости быть связанным собственным словом. С феей всё же возможно заключить сделку, но такое дело всегда требует осторожных формулировок в соглашении, а предложение всегда должно быть весьма желанным для феи.

Деньгами обычно не выкупить подменыша, потому что феи очень редко используют их и могут сделать столько волшебного золота, сколько пожелают, а оно обычно всегда подходит их целям. Предложения заменить подменыша собой может быть достаточно, если человек, который делает предложение, в чём-то сильно превосходит уже существующего подменыша. Однако в таком соглашении должно быть выверено каждое слово, иначе всё закончится тем, что у феи просто будет два подменыша вместо одного. В отельных случаях теневая фея оказывалась готовой заключать сделки с кем-то, кто обещал ей нечто, что фея не могла достать или сделать сама – такое, как особенное магическое изобретение или уникальный предмет – возможно, цветок, на котором поклялся её враг. Часто бывает так, что смертному приходится уходить в многолетнее путешествие, чтобы выполнить условия сделки.

Если фея особенно капризна, она может попросить в обмен на возвращение возлюбленного что-нибудь, что считает невозможным. Например, она может потребовать, чтобы смертный перенаправил русло реки, остановил водопад или нарисовал фреску, используя кисть из одного волоска. Практически всегда в таких обстоятельствах фея сперва заставляет смертного согласиться с тем, что в случае провала он тоже станет подменышем.

Что же случается, когда смертному удаётся найти фею, ответственную за подмену, заключить с ней сделку и выполнить свою часть соглашения? В таком случае, если в соглашении нет лазейки, которая дала бы фее ускользнуть, она должна выполнить требования сделки со своей стороны. Именно в этот момент формулировка становится очень важной. Если там указано лишь возвращение подменыша, фея скорее отдаст смертному всё ещё функционирующего подменыша и посчитает сделку свершившейся. В итоге у смертного останется две почти идентичные копии его любимого человека: одна – подменыш, а другая – оболочка, старше на несколько лет – и у него не будет возможности соединить их.

Если соглашение подразумевает воссоединение тени и оболочки, фея должна отделить тень от тела подменыша и вернуть её в оболочку. Затем она должна старательно пришить тень специальной серебряной иглой. Результат, судя по единственному найденному тексту, в котором описывается такой процесс, часто далёк от желаемого.

Выдержка из дневника Калинды Дженкинс

*Я ликовала! Несмотря на все трудности, я выполнила свою часть сделки, которую заключила с феей странного вида, сумев испечь пять сотен пирожных за один день, каждое из которых было посыпано маковыми зёрнами, выросшими на одном поле больше чем за тысячу миль отсюда. Я бы никогда не смогла сделать этого без помощи жителей города и магии нашего местного священника. Но теперь всё было сделано, и мою любимую дочь вернули мне.*

*Священник постучал в дверь, и рядом с ним стояла моя Ливиния, измождённая, состарившаяся и выглядевшая старше своих тридцати лет из-за пренебрежения, от которого она страдала в больнице, где жила. Я подвела её к стулу и предложила сесть, что она и сделала, не сказав ни слова.*

*– Скоро, – сказала я ей, – тебе вернут душу, и мы сможем смеяться, как прежде.*

*Я принялась выкладывать вещи, указанные феей: там была иголка из чистейшего серебра, снотворное для Ливинии и катушка с шёлковой пряжей высочайшего качества. Я ещё раз поздравила себя, что так тщательно оговорила все условия, из-за чего эльфу придётся воссоединить душу Ливинии с её телом.*

*Немного времени спустя существо появилось в очаге – это был маленький эльф с рыжими волосами, оливковой кожей и парой маленьких антенн.*

*– Дай ей снотворное и уложи её на кровать, – сказало существо, и когда я так сделала, оно принялось за работу, не сказав более ни слова. Напевая себе под нос странную грустно звучащую песенку, эльфик посыпал её тело сияющим порошком. Затем он вытащил из своего одеяния крохотную свечку, зажёг её и установил в изголовье. Потом он вытащил из мешка свёрток чего-то, что выглядело как чёрная ткань, и накрыл им Ливинию. Материал, казалось, идеально подошёл к форме её тела, став похожим на тёмное свечение. Взяв иглу и нить, существо начало пришивать ткань к ноге Ливинии. Там, где он орудовал иглой, появлялись капельки крови, но они так же быстро высыхали. Он работал всю ночь, пришивая материю к неподвижной форме Ливинии. Прямо перед рассветом он оборвал нить, погасил свечу и кивнул мне.*

*– Она снова смертная, – сказал он. – И тем больше сожаление. – Сказав это, существо исчезло.*

*Вскоре Ливиния пошевелилась.*

*– Я... Где я? – спросила она, открыв глаза и оглядываясь по сторонам. – Мама?*

*– Да, моя дорогая, я твоя мама, а ты наконец дома, – сказала я, не в силах сдержать свою радость. В её глазах появилось узнавание!*

*– Кажется, мне снился сон, мама. Я сидела на красивой поляне и пряла... всегда пряла. Вокруг меня были странные маленькие существа и животные, и мне постоянно давали новую шерсть.*

*– Тебя забрали феи, моя милая Ливиния. Они сделали тебя подменышем и забрали тебя, чтобы ты пряла тонкую нить для их одеяний. Но я забрала тебя назад, и теперь ты дома.*

*Ливиния нахмурилась и поднялась, чтобы посмотреть на себя в зеркало.*

*– Мама, как долго меня не было?*

*– Двадцать лет, моя дорогая, – грустно сказала я. – Мне потребовалось некоторое время, чтобы найти существо, сделавшее это с тобой, и заключить сделку за твоё возвращение.*

*Она потрогала свои седые волосы.*

*– Там я была бессмертна, – прошептала она. – Я не чувствовала боли. Это правда, что я не вспоминала никаких чувств радости, но меня это не заботило. Там я пряла каждый день, работая, потому что мне сказали это делать. Теперь мне нужно каждый день работать, чтобы жить, но я буду стариться и всё равно умру. Никто теперь не возьмёт меня в жёны, я слишком стара. Мама, что ты сделала со мной?*

*Её мучительный стон вонзился мне в сердце, словно нож. Я сделала всё возможное, чтобы утешить её, говоря, что нам двоим больше никто не нужен. В конце концов она успокоилась, села к прялке и начала прясть.*

*Шли дни, а она всё пряла и пряла. Её пряжа приносила много денег, потому что она была самой талантливой пряхой на мили вокруг, и все были рады, что она вернулась. Но хотя она помнила всех и всё ещё владела своими талантами, с ней было что-то не так. Казалось, что у неё нет страсти к работе, она скорее делала всё механически, чем с удовольствием, которое некогда проявляла. В её глазах не было искры, и хотя она говорила с другими вежливо, в ней вообще не осталось того шутливого духа, который был раньше.*

*Одной ночью я вышла на улицу, чтобы найти того эльфа и спросить его, что он сделал с той частью её души, которая делала её уникальной. Я искала всю ночь, но так ничего и не нашла. Вернувшись утром, я нашла Ливинию мёртвой – она проткнула себя своим же веретеном, которое всё ещё лежало у неё в руке. Эти трижды проклятые феи! Раздосадованные сделкой, они убили мою Ливинию!*

Несмотря на заявление матери, что феи убили её дочь, скорее она сама несёт на себе всю тяжесть вины за такой исход. Сложность приспособления к превращению притупляется отсутствием у жертвы бывшей страсти к жизни, но на что может быть похоже возвращение от подобного существования, когда жертва вдруг обнаруживает себя старой и смертной? Ливиния явно не смогла справиться с переходом и покончила с собой.

А возможно ли вообще, чтобы фея восстановила индивидуальность, которая некогда отличала одного смертного от другого? Я подозреваю, что нет. На самом деле, если поддерживаемая мной теория верна, та часть души навсегда теряется в тени, тратится при превращении. Если фея и может восстановить эту эссенцию, возможно, потребуется часть эссенции самой феи – а такую цену не захочет платить ни одна фея.

Конечно, у Королевы Мэйв может быть сила восстановить эту часть бывшей личности подменыша, но очень сомнительно, что она бы посчитала нужным так сделать.

Подведём итоги: похоже, что восстановление подменыша и трудно, и опасно, а результаты часто неудачны. Поэтому нам придётся рекомендовать оставлять подменышей на волю судьбы (если только вы не используете высшую магию), бессердечными, как это может показаться, потому что они никогда больше не станут прежними.

|  |
| --- |
| Полное восстановление  Чтобы восстановить дух бывшего подменыша полностью, теневая фея должна пожертвовать частью собственного духа (отдать 1 пункт Харизмы). Этот процесс вновь пробуждает искру индивидуальности в бывшем подменыше, которая отпечатывается в его тени. Это также наделяет смертного некоторыми физическими чертами племени феи, которая пожертвовала своей эссенцией, как было указано выше в случае с телом подменыша. Эту потерянную Харизму нельзя восполнить, пока смертный жив. |

Изменение облика

Эта способность также обычна для практически всех фей, но, опять же, разные племена предпочитают различные виды форм. Теневые феи редко появляются в своих истинных формах, так же, как никогда не открывают своих истинных имён. Конечно, позволить смертному увидеть истинную форму – далеко не так опасно, как доверить ему своё истинное имя. И всё же феям обычно удобнее вести дела со смертными в других формах, чтобы избежать подозрений и неудобства.

Многие феи предпочитают принимать форму животного, хотя большинство вполне способны принять практически любую форму, соответствующую их размеру, включая объекты. Арак предпочитают формы животных в зависимости от своего племени – следующим образом.

Альвены обычно превращаются в летающих насекомых, особенно тех, что ассоциируются с садами. Обычно они выбирают шмелей, бабочек и мотыльков, хотя известно, что некоторые альвены в качестве своей альтернативной формы выбирали даже мух или ос.

Браги практически всегда принимают вид животных из семейства лошадиных, будь это лошади, пони, мулы или ослы. Такие существа рождены работать, а это доставляет брагам больше всего удовольствия.

Фир обычно предпочитают формы грызунов, причём, благие отдают предпочтение облику мышей и ежей, а неблагие выбирают крысиные формы. Это предпочтение прекрасно отвечает их таланту работать с чувствительной механикой, которая включает мелкие детали.

Муриан любят принимать облик лесных охотников, таких как хорьки, ласки, куницы, барсуки и росомахи. Учитывая их страсть к ближнему бою и быстроту движений, неудивительно, что их выбор таков.

Портуны предпочитают формы пресмыкающихся, особенно змей и ящериц, хотя некоторые особенно любят формы морских и сухопутных черепах. Неясно, из-за чего – от того ли, что рептилии практически бесподобно умеют быть незаметными, или же оттого, что большинство людей считают этих существ отвратительными и избегают их.

Паури, так же, как альвены, обычно предпочитают формы летающих насекомых, но чаще выбирают жалящих, таких как осы или пчёлы.

Тэги обычно выбирают облик животных-хищников, таких как волки или лисы. Учитывая их страсть к сдиранию плоти с костей, это весьма логичный выбор.

Как правило, у каждой отдельной феи есть одна животная форма, которую она может принимать в любое время и, на первый взгляд, без всяких усилий. В большинстве случаев это животное из группы тех, что выбирает данное племя фей, но отдельно взятое животное обычно отображает личность феи.

Однако у смены облика есть свои ограничения, даже для излюбленных форм. Судя по записям дяди Рудольфа, ни одна фея не может оставаться в своей животной форме дольше 12 часов из 24, хотя она может свободно превращаться туда-сюда, пока этот лимит не иссякнет. Так что можно предположить, что если поймать фею в животной форме и продержать её в плену дольше 12 часов, ей придётся превратиться в свою истинную форму.

Мы с Лори решили проверить эту гипотезу. Какое-то время мы обсуждали, какая ловушка подойдёт лучше всего, поскольку мы не могли позволить фее узнать, что её специально поймали, чтобы изучить – это бы не сработало. Столь дерзкий поступок практически несомненно привёл бы к невообразимому возмездию – и не только от пойманной феи. Нет, ловушка должна была быть такой, чтобы фея подумала, что попалась случайно.

Ловушка должна была быть сделана из холодного железа, потому что именно к этой субстанции уязвимы почти все феи. Следовательно, ловушка, построенная из этого материала, могла бы оказать сопротивление любой магии, которую фея могла бы использовать для побега в противном случае. Маленькая железная фляга была многообещающей, однако нам бы было слишком сложно заглянуть внутрь, особенно если бы мы держались на расстоянии. Затем нам в голову пришла идея: железный котёл с маленькой дырочкой в боку, и сковорода с длинной ручкой, на которой он мог бы устойчиво стоять.

Затем нам предстояло следующее важнейшее решение – где разместить ловушку. Наш молодой знакомый, которого звали Роланд, был весьма талантлив в том, что касалось часов и прочих механических устройств. Мы были уверены в том, что он, осознанно или нет, получал помощь одного или нескольких фир по ночам, которые помогали ему завершать работу, потому что у него была репутация мастера, который может взять сколько угодно заказов и всё равно сдать работу вовремя. Также он был чуть более чем рассеян и весьма неаккуратен в своих домашних привычках.

|  |
| --- |
| Альтернативная форма  У всех теневых фей есть альтернативная форма особого свойства, хотя каждая из них ограниченная особой второй формой, которая выбирается из характеристики племени.  **Альтернативная форма (Su):** у теневой феи может быть одна особая альтернативная форма. Эта способность работает как заклинание «полиморф», за исключением того, что существо ограничено в формах и не получает никаких дополнительных очков здоровья за смену обличья. При принятии альтернативной формы с существом происходят следующие изменения:   * Теневая фея сохраняет тип и подтип своей изначальной формы (если таковые есть). Она получает размер своей новой формы. * Теневая фея теряет естественное оружие, броню, способы движения и особые сверхъестественные атаки своей изначальной формы. * Теневая фея получает естественное оружие, броню и особые сверхъестественные атаки своей новой формы. * Теневая фея сохраняет магические способности и сверхъестественные атаки своей старой формы (кроме оружия-дыхания и газовых атак), но не получает магических способностей или сверхъестественных атак своей новой формы. * Теневая фея получает физические параметры (Сила, Лов, Слож) своей новой формы и сохраняет ментальные параметры (Инт, Мудр, Хар) изначальной формы. * Теневая фея сохраняет очки здоровья и спасброски, хотя модификаторы могут измениться соответственно разным очкам параметров. * Теневая фея эффективно прикидывается существом своей новой формы и получает бонус +10 на проверки Маскировки, если использует эту способность, чтоб замаскироваться. * Теневая фея может провести 12 часов в день в своей животной форме, и может свободно изменять облик от одной формы в другую целый день, пока не истечёт лимит двенадцати часов в сутки. |

Мы с Лори отправились домой к Роланду вместе с подготовленным котелком и сковородой, и ухитрились провести ночь в комнате рядом с его мастерской. Мы спросили его, сможет ли он починить наш котёл, и когда он согласился, Лори осторожно установила его под наклоном на неустойчивой куче деталей от часов и наполовину законченных работ, а сковороду поставила внизу на полу. У меня получилось подсыпать сонное зелье ему в вечерний чай и вскоре он начал сильно зевать. Мы все разошлись спать, но Лори и я продолжали следить за мастерской из-за двери нашей комнаты, которую мы оставили приоткрытой. Через некоторое время в комнату зашла большая крыса и, время от времени принюхиваясь, начала взбираться на кучу из недоделанных механизмов. Когда она добралась до кучи, на которой стоял котёл и забралась на сковородку, чтобы понюхать его дно, я опрокинула котёл, направляя его заклинанием «рука мага». Он упал прямо на крысу и накрыл её, хотя мне пришлось быстро выдернуть из-под него пару деталей, чтобы убедиться, что он приземлился в нужное положение. Крыса начала колотиться внутри котла, но безрезультатно. Вскоре из маленькой дырочки показался крысиный нос, но существо было слишком велико, чтобы выбраться через неё. Котелок слегка грохотнул, когда создание, сидевшее внутри, попыталось приподнять его, но котелок прочно укрепился в желобке, который мы предварительно проделали в сковороде. На самом деле, искусно отшлифованные и оформленные края так сильно прилегали друг к другу, что их можно было разделить, только сперва повернув в определённое положение.

Удача была на нашей стороне, потому что хотя существо начало издавать шум, никто из фир не пришёл к нему на помощь. Мы ждали у себя в комнате, не смея пошевелиться. Четырежды за ночь я отправляла «глаз арканы» заглянуть в котёл. В первые три раза я видела лишь крысу. В последний раз, который случился как раз незадолго до того, как истекли 12 часов с момента прибытия крысы, я увидела существо, похожее на ребёнка с большой головой, которое свернулось внутри и выглядело довольно отчаявшимся.

Понимая, что теперь фира сдерживает нечто большее, чем просто котёл, учитывая то, что часом раньше начался рассвет, мы разбудили Роланда и попросили его отвезти нас в город на день. Прихорашиваясь, словно пустоголовые модницы, мы заставили его ходить с нами целый день от одного магазина к другому. К тому времени, как мы вернулись к нему в дом, уже наступил вечер, и котелок лежал на полу перевёрнутым.

Увы, с тех пор репутация Роланда исчезла, потому что он больше не мог заканчивать огромные объёмы работы в невероятно короткие сроки. Мы могли лишь догадываться, что фир посчитал его дом слишком опасным, чтобы возвращаться туда. Однако, в конце концов, возможно, мы оказали ему услугу, потому что через какое-то время он бы непременно стал родичем фир.

Другие виды превращений

Хотя у всех фей есть способность принимать одну форму на выбор, и этот выбор обычно ограничен их племенем, у некоторых из них есть дополнительные способности к превращению. Однако такие способности не обязательно относятся к черте племени.

Некоторые теневые феи могут принимать формы растений и оставаться в этих формах различное время. В некоторых сказках говорится о деревьях, особенно о серебряных соснах, которые в один день были, а на другой – исчезли. Внимательное изучение этих легенд порождает сомнения в том, что это были какие-нибудь энты. Скорее они были созданиями, сменившими облик, и есть свидетельства того, что это могли быть высокопоставленные представители Благого двора, которых отправили следить либо за определёнными анклавами фей, либо за человеческими поселениями. Небольшие рощи этих деревьев появлялись возле деревень, в которых жители проявляли нездоровый интерес к слежению за кругами фей или как-то по-другому скрытно следили за ними. Позже эти рощи исчезали так же неожиданно, как и появились. Часто примерно в то же время исчезали и жители, которые были особо заинтересованы в феях. Конечно, феи могут также принимать формы и других растений. В особенности, к любому растению необычного цвета или размера, нехарактерному для этого региона, стоит относиться с уважением, потому что это может быть Арак, изменивший форму.

В немногих избранных источниках также говорится о феях, принимающих формы объектов. Практически все слышали сказку о сварливой жене, за которой вокруг дома гонялась летающая сковородка, после того, как женщина выдала гневную тираду в адрес своего мужа. В этом случае мужчина определённо не был чародеем, и сомнительно, что кто-то прятался в туалете, управляя этой сковородкой. Нет, гораздо более вероятно, что сковородкой был Арак, сменивший облик, который в данном споре встал на сторону мужа.

Более того, в записях дяди Рудольфа есть упоминание прядильного колеса, которое само по себе наматывало на себя суконную шерсть и пряло его, превращая в тонкую нить, чтобы прикованная к постели женщина могла продать его. Колесо могло быть уникальным магическим предметом, но дядя Рудольф предположил, что оно также могло быть феей, изменившей формы, поскольку оно исчезало по утрам и вновь появлялось ночью, когда феи и предпочитают работать, если занялись работой вообще.

И наконец, также известно, что феи могут принимать форму людей, эльфов или других гуманоидов. Они обычно не повторяют кого-то конкретного, но это может случиться случайно. Однако у них всегда есть какие-то отличительные черты, которые дают понять, что рассматриваемый индивидуум не совсем человек – например, необычное родимое пятно на лице или руке, волосы необычного цвета для этой расы, или глаза, сверкающие серебром. Иногда случается, что такое существо излучает запах, либо сладкий, как весеннее цветение, либо отвратительный и гнилостный – в зависимости от феи. Цели появления фей в таких формах часто неясны, хотя по меньшей мере в одном случае фея приняла форму мужа женщины.

Она начала волноваться, когда однажды ночью он не пришёл домой. Следующим вечером он вернулся, но она указала его друзьям, что с ним творилось что-то странное. Его чувство юмора изменилось, и она увидела на его щеке странную серебряную отметину – которая, как он утверждал, всегда была там. Он также потерял кольцо, которое передавалось в его семье из поколения в поколение. Однако он был гораздо более полезным и внимательным, чем раньше, и женщина решила не испытывать судьбу, которая так изменила её мужа. Пять лет спустя сосед, который слонялся по близлежащему болоту, нашёл труп, частично сохранившийся в грязи. Его лицо поразительно напоминало лицо мужа той женщины, и на его руке было семейное кольцо. Деревенские жители собрались и пришли к дому этой семейной пары с твёрдым намерением убить демона, который принял его форму, но он исчез. Самозванец с серебряной меткой больше не возвращался, а женщина состарилась в одиночестве, хотя ребёнок, которого она родила через год после его исчезновения, стал отрадой для всей деревни. Говорят, что у ребёнка тоже было серебряное родимое пятно, хотя это знала только её семья.

Неясно, являются ли эти необычные способности к превращениям чертами определённого племени, или это дары достойным придворным от Королевы Мэйв и Принца Лохта, или же они – результат каких-нибудь заклятий. Однако мы твёрдо убеждены, что никто из людей не может без внимательного изучения и предварительных испытаний быть уверен в том, что животное, растение, объект или даже гуманоид – это не фея.

Чары

У многих Арак есть доступ к определённым способностям наведения иллюзий. На самом деле, способность прятать правду за вуалью лжи, иллюзий и помрачения сознания – это, похоже, часть натуры теневых фей. Старая пословица «Всё не то, чем кажется» нигде не является такой истинной, как в том, что касается народа элле.

Вдобавок к способностям изменения формы, теневые феи, владеющие иллюзиями, часто используют чары, чтобы замаскироваться, как они хотят. Многие отчёты говорят о том, как теневая фея притворялась другом или возлюбленным смертного, которого они выбрали, чтобы заманить свою жертву в опасные или угрожающие ситуации, в зависимости от племени феи.

К тому же, похоже, что теневые феи просто обожают изменять внешний вид объектов. Иногда они используют эту технику, чтобы спрятать интересующий их объект, а иногда – объект, интересующий людей, потому что их забавляет наблюдать за тем, как человек ищет что-то, что лежит прямо у него подносом. Они также часто используют эту технику, чтобы привести людей в замешательство, заставляя объекты выглядеть как другие, и меняя их местами. Очевидно, наблюдать за результатами такой ночной работы очень нравится этим существам. Теневые феи даже иногда используют зачарованные объекты, чтобы создавать смертельные ловушки.

Иллюзии теневых фей делятся на три категории: колдовство, врождённые способности и использование магических предметов. Хотя практически все феи могут использовать определённый вид магии иллюзий, некоторые племена используют их более широко, чем другие. Вдобавок, иллюзии фей обычно гораздо сильнее, и их гораздо сложнее рассеять, чем те, что создаются человеческими заклинателями. Это, возможно, объясняется тем фактом, что феи бессчётными тысячелетиями практиковались в иллюзиях, и они стали их врождённой способностью к обману.

|  |
| --- |
| Иллюзии фей  Вне зависимости от способа создания, иллюзии, созданные теневыми феями, трудно рассеять. Сложность на спасбросок для всех подобных иллюзий возрастает на +2, и это повышение складывается с бонусами, которые обеспечивают умения Фокусировка на заклинании (иллюзии) и Великая Фокусировка на заклинании (иллюзии). |

Метод создания чар

Все феи могут накладывать заклинания так же, как искушённые в искусстве люди, хотя племя Арак склонно влиять на его выбор двеомеров и, в некоторых случаях, ограничивает этот выбор. В конце концов, некоторые феи могут накладывать только божественные заклинания, в то время как другие могут накладывать магические заклинания различного сорта. Вдобавок, некоторые племена предпочитают определённые виды заклинаний. Например, тэг предпочитает магию, которая наносит раны, в то время как альвены предпочитают магию, которая улучшает рост и красоту их садов. Однако у них всех есть доступ к некоторым заклинаниям иллюзий, хотя некоторые племена могут использовать их чаще, чем другие. У тэгов и паури обычно не хватает терпения для поддержания иллюзий, но они с удовольствием используют их, чтобы подманить добычу поближе. Фир известны тем, что любят создавать и уничтожать подробные и длительные иллюзии – похоже, процесс создания эффекта доставляет им столько же удовольствия, сколько и конечный результат.

У всех теневых фей есть по меньшей мере одна способность иллюзии, которая работает как заклинание, только им не надо произносить заклятие, как человеческим колдунам. Им не требуется материалов, и им нужно только пожелать, чтобы произошёл некий эффект. В остальном же такие способности действуют точно так же, как заклинания.

|  |
| --- |
| Магические способности  У каждого племени теневых фей есть по меньшей мере одна магическая способность создавать иллюзии, которую можно использовать три раза в день (уровень заклинателя 5). У альвенов есть «территория галлюцинаций». У фир, портунов, паури и ши есть «альтер-эго», а у всех остальных племён – «маскировка себя». У фир также есть «зачаровать объект» (см. Новые Заклинания в Дополнении ДМ-а). |

Третий способ, которым теневые феи могут создавать иллюзии – с помощью специальной магической субстанции, которую, за неимением лучшего слова, я назову колдовским порошком. Смертные часто называют его «пыльцой фей», и её иногда путают с эбеновой пылью, порошком, который Арак распыляют на смертных во время создания подменышей. Тем не менее, свидетельства говорят о том, что эта особенная субстанция – совершенно другое вещество.

Будучи заинтересованными в точных исследованиях, мы с Лори посетили дом старика, который заявлял, что страдает от проделок фей, которые насмехаются над ним, скрывая его имущество под иллюзиями. Мы надеялись собрать немного пыльцы и проанализировать её. Мы, разумеется, не знали, используют ли в данном случае феи пыльцу, чтобы создавать магические эффекты, потому что известно, что у фир есть врождённая способность маскировать объекты, но мы надеялись, что масштабы хаоса, о которых мы получили доклад в данном случае, превышают естественные способности фей.

Когда мы прибыли (как раз стемнело), старик по имени Дорбан нервно поприветствовал нас и провёл в дом. Осторожно потрогав два стула, и, очевидно, убедившись в их реальности, он предложил их нам, а затем взял себе ещё один и сел.

– Я совершенно отказываюсь покидать это место, – начал он. – Это был дом моего отца, а перед тем – отца моего отца. Этот дом принадлежал моей семье восемь поколений. Но по какой-то причине эти проклятые создания пытаются выжить меня отсюда.

– Вы уверены, что у них есть какая-то причина, кроме простого развлечения? – спросила я.

– Это уж точно, – подтвердил он. – Я каждое утро нахожу сообщения, написанные на моих вещах: «Убирайся и не возвращайся, этот дом проклят» и тому подобное. Я не уверен, что этим существам здесь нужно и почему они решили забрать этот дом, но они упорные. Конечно, и я тоже.

Я всё ещё не была уверена в том, что проблема Дорбана была чем-то большим, нежели розыгрыш, но решила попридержать свои выводы. Лори достала из своей сумки несколько маленьких коробочек, вырезанных из дерева. Она подготовила эти сосуды так, чтобы они могли оставаться открытыми, но захлопнулись бы, как только что-нибудь тяжелее воздуха прикоснулось бы к их нижней стороне изнутри. Разместив эти коробочки по всему дому в разных местах, она вернулась на стул и продолжила прерванный разговор:

– Вы же понимаете, сэр, что мы здесь только для того, чтобы собрать материал для наших исследований, а не затем, чтобы освободить ваш дом от этих созданий?

– Конечно, милая леди, я это знаю, – грустно сказал он. – Но кто может сказать, что может заставить этих существ уйти? В конце концов, я не знаю, что их привлекло.

– Это правда, и известно, что феи – капризные существа, – продолжила она. – Давайте посмотрим, что случится.

На этом мы разошлись спать, старик пошёл в свою привычную спальню, а мы с Лори – в его запасную комнату. Не желая распугать существ, мы с Лори оставались в своих кроватях и притворялись спящими, даже когда услышали недвусмысленные звуки передвижения объектов и мелодичный смех феи в соседней комнате. Мы могли лишь вообразить, что ожидало нас утром. В конце концов мы задремали, хотя прежде у нас не возникало проблем с тем, чтобы не спать всю ночь в процессе исследования.

Проснувшись на следующее утро, мы почувствовали себя немного ослабевшими. Лори сонно сунула руку в свою сумку, за чем-то потянувшись, но затем вскрикнула от боли и выдернула руку, а на кончике её пальца болталась одна из её коробочек. Она поймала её, как мышеловка – грызуна! Намереваясь пойти и помочь её, я сбросила ноги с кровати и встала на мягкий ковёр, лежавший у моей кровати. Теперь был мой черёд визжать, потому что мои ноги очутились в ведре с холодной мыльной водой!

– Ох, эти существа коварные! – закричала я. – Лори, ничего не трогай, пока мы не установим его природу!

Лори кивнула, сорвав коробочку со своего пальца. С помощью пары позаимствованных очков, обеспечивающих /ясновиденье/, мы с Лори пометили все зачарованные вещи в нашей комнате и вернули их в исходное положение. Затем мы осторожно перешли в главный зал и провели там столь же кропотливую работу. Лори нашла две своих коробочки на своих местах – спрятанные, но не зачарованные. Обе сработали, и открыв одну из них, Лори не сдержала вздох восхищения:

– Посмотри! – прошептала она. – Она сверкает, как звёздная пыль!

Заглянув в коробочку, я увидела, что дно коробочки покрывает сверкающая пыльца.

– Лори, скорее спрячь их, – сказала я. – Мы должны разбудить Дорбана и поблагодарить его за гостеприимство, а затем продолжить наш путь.

Стук в спальню к старику ни к чему не привёл, так что я повернула ручку и, нажав, осторожно открыла дверь. Задохнувшись от ужаса перед тем, что открылось моим глазам, я захлопнула дверь и на секунду прижалась к ней.

– Дженнифер? В чём дело? – спросила моя сестра, положив ладонь на мою руку. Я потрясла головой и снова открыла дверь. – Надень очки, – прошептала я.

Как только очки были надеты, мы вошли в комнату. На кровати лежал Дорбан, и его мёртвые глаза смотрели в потолок. Из середины его лба торчало острие шила. Вокруг в луже полузастывшей крови плавали осколки костей.

– Шило, должно быть, заострили и установили на растяжке, и ему оставалось только опустить голову, – прошептала Лори. – Смотри, подушки нет. Существа, наверное, зачаровали его, чтобы оно напоминало его подушку.

– Но почему они стали такими жестокими прошлой ночью? – громко спросила я. Лори пожала плечами.

– Возможно, они всегда были таковыми, а он раньше был достаточно осторожен и избегал их ловушек. Или, возможно, наше присутствие здесь заставило существ думать, что он позвал кого-то помочь в борьбе с ними. Мы, наверное, никогда наверняка не узнаем. Но одно точно – это дом теперь принадлежит им.

Мы старательно вернули всё остальное в доме на свои места, а затем очистили и завернули тело Добрана. Сообщив священнику ближайшего храма о случившемся, мы ушли сразу же, как он начал готовить мертвеца к погребению.

– Спасибо вам, Дорбан, – прошептали мы и грустно отправились прочь.

Привезя своё сокровище домой, мы подвергли его всем способам магического и алхимического анализа, которые только знали. Мы обнаружили, что пыль содержит нити паутины, частицы праха и пыльцу цветка редкого зелёного лотоса. Она также содержала другую субстанцию-порошок, которая, как оказалось, могла двигаться по собственному желанию, собираясь в кучки и рассыпаясь, казалось бы, в произвольном порядке. У этой субстанции были некоторые характеристики крови, но, конечно, нормальная кровь не так подвижна. Записав свои наблюдения, мы закрыли это расследование.

|  |
| --- |
| Колдовской порошок  Эта субстанция – смесь паутины, крови доппельгангера и растёртого в порошок корня мандрагоры, смешанная с пыльцой цветка зелёного лотоса, собранной под полной луной. Эта смесь должна выстоять семь ночей подряд под лунным светом, прежде чем её можно будет использовать.  Распыляя колдовской порошок на существо или объект, использующий может изменить её внешность так же, как если бы использовал заклинания «альтер-эго» или «зачарование объекта» (уровень заклинателя 5), только трансформация длится 24 часа.  Умеренная иллюзия; УЗ 5; Создать волшебный предмет; альтер-эго, великое зачарование объекта, зачарование объекта; цена 5,600 gp за применение. |

Способность видеть сквозь иллюзии

Возможно, из-за того, что они сами так сильно погружены в иллюзии, у Арак есть глубокое понимание того, как работает подобная магия. На самом деле, говорят, что они могут увидеть структуру иллюзии в мельчайших подробностях.

Вне зависимости от того, правдиво ли это отдельное утверждение, обмануть теневую фею с помощью иллюзии чрезвычайно сложно. Видимый успех подобной попытки обычно значит, что теневая фея по какой-то собственной причине решила подыграть этому обману. Основываясь на прочтённых мною источниках, я должна порекомендовать не пытаться использовать такие иллюзии, потому что Арак обычно расценивают их как предложение добиться большего. Не один незадачливый смертный чародей вдруг оказывался затерянным в собственном мире после того, как ненароком бросил вызов мастерству иллюзий феи.

|  |
| --- |
| Теневые феи и иллюзии  Независимо от племени, у каждой теневой феи есть улучшенная способность видеть сквозь иллюзии. Теневая фея может попробовать сделать спасбросок, чтобы усомниться в иллюзии, которую видит, даже если она не взаимодействует с таким эффектом, точно так же, как эльф может попытаться найти секретную дверь, просто пройдя мимо неё. Более того, теневые феи получают бонус к таким спасброскам, равный 2 + Кубики Жизни и/или уровень персонажа. |

Другие способности теневых фей

Арак – высокомагический народ, и поэтому я лишь вкратце коснулась их сил. Вдобавок к талантам, общим для всего народа элле, у каждой теневой феи в отдельности есть одна или больше других способностей, которые она может использовать без фактического накладывания заклинания, как было указано выше. Большинство этих способностей предназначено помогать существу выживать или тем или иным образом обманывать смертных.

Сопротивление заклинаниям

Один из способов защиты, которым владеют практически все Арак – это врождённое сопротивление заклинаниям и магическим эффектам, направленным против них. Известно, что теневые феи могут игнорировать даже сильнейшие магические эффекты, словно никогда не подвергались их воздействию. Не у каждой феи эта возможность проявляется в равной мере по сравнению с другими, хотя её эффективность зависит не только от племени. Скорее, сопротивление магии у теневой феи варьируется от личности к личности в племени. Как правило, Арак с высоким уровнем сопротивления магии каким-то образом ограничен в заклинаниях, которые может использовать сам, как если бы он «обменял» способность к колдовству на эту дополнительную защиту.

Улучшенные чары

Как было замечено выше, у каждой теневой феи есть по меньшей мере одна способность иллюзий, причём, какая именно это будет способность – зависит от племени. Однако многие другие, возможно, из-за своей крайней личной заинтересованности, получили способности иллюзий намного более высокого уровня. Такие Арак могут изменять внешний вид объектов размером с человека, или магическим образом прикинуться кем-нибудь конкретным, с мизерным шансом разоблачения.

Атаки

У Арак есть весьма заслуженная репутация, которую они получили из-за нападения на людей тем или иным образом. Такие атаки редко включают силу оружия (не считая муриан и тэгов), но магические атаки различного рода вполне возможны. Нападения на смертных могут включать высасывание жизненных сил касанием холода, ментальные атаки, которые могут вызвать всё – от замешательства, слабоумия и безумия, до слепоты, глухоты и усталости. Практически любой магический эффект, который может навредить смертному, находится в пределах компетенции тех или иных теневых фей, кроме, возможно, атак, вызывающих мгновенную смерть. Власти Благого и Неблагого дворов могут держать такие возможности под рукой, но нет свидетельств, подтверждающих это. Похоже, теневые феи совершенно не могут накладывать заклинания, которые создают или контролируют нежить.

Очарование

Одна из наиболее известных видов чар Арак – это очарование. Такие двеомеры делятся на несколько категорий, отличаясь в основном по механике, которая используется, чтобы украсть у кого-нибудь рассудок, но все по сути нужны для одной и той же цели. Чары, гипноз и другие подобные эффекты заставляют смертных оставаться очарованными или считать фею другом, даже когда у неё на уме что-то убийственное. Разумеется, эти виды способностей весьма популярны среди народа Арак, которые, кажется, обожают потешаться над смертными так же, как любят более смертельные игры.

Изменение формы других

Многие представители народа элле могут изменять не только свою собственную форму, но также форму других существ. Один из наиболее неприятных исходов в том, что касается встречи с теневой феей – это возможность провести жизнь в виде кролика, лошади, крота или даже хуже. По каким именно причинам теневая фея может пробудить эту способность – зависит от конкретного индивидуума; некоторые, несомненно, превращают смертных в животных по прихоти, в то время как другие могут сделать так только после долгого наблюдения. В последнем случае теневая фея, заинтересованная в делах какого-нибудь смертного, может поставить себя на место судьи, решив, что определённый смертный, который причиняет другим проблемы, заслуживает того, чтобы стать вороной, овцой или даже крысой. Мы полагаем, что о многих подобных случаях не сообщают, потому что те, кто знают об изменении, вполне им довольно. Возьмём, например, случай жены фермера, чей муж часто выпивал и бил её. Когда она назвала его свиньёй, и он превратился прямо у неё на глазах, то сначала она была ошеломлена, но затем просто загнала его в свинарник с другой свиньёй, и с того дня обращалась с ним как с одной из них. Распустив по деревне слух, что её муж умер, она вскоре нашла другого мужа, который нравился ей гораздо больше. Говорят, что она никогда не забывала оставлять для фей лакомые кусочки в благодарность за помощь.

Иногда фея, заинтересованная в делах смертного, может использовать эту силу, чтобы временно защитить человека от вреда. К примеру, человек, который случайно наткнулся на лагерь бандитов (и подвергся преследованию со стороны грабителей), рассказал странную историю о том, как вдруг оказался в теле зайца, который улепётывал через поле. Как только он достаточно далеко убежал от бандитов, которые не заинтересовались зайцем, он крепко заснул, а проснувшись, снова стал человеком (однако, его жена сообщает, что с того случая у него появилась тревожная привычка подёргивать носом).

Теневой фее, у которой есть способность превращать других в животных, не обязательно ограничивать её применение лишь смертными. Хотя случаи таких происшествий во Дворах редки по вполне понятным причинам, существует достаточное количество легенд о высокопоставленных феях, которые превращали других представителей своего вида в животных из-за пустячной мести или заявляя о собственном превосходстве. По меньшей мере в нескольких таких случаях разоблачённого нарушителя в качестве наказания за прегрешение превращали в животных или в объекты сами Королева Мэйв или Принц Лохт. Например, одна мурианская сказка рассказывает о том, как вторая жена муриана начала ревновать к его детям от первой жены и превратила их в лебедей. Когда её предательство было раскрыто, Королева Мэйв вырвала у неё признание о том, какого существа она больше всего боялась – ворона, который питается падалью на поле брани – и приговорила её к вечному существованию в этой форме. Злая фея улетела, приняв облик ворона, с её клюва капала кровь, и никто её больше не видел.

Эта способность настраивать животную форму также характеризует теневых фей, которые изменяют чужой облик. В некоторых источниках говорится, что человек принимал форму животного лишь частично – например, получал голову осла или хвост свиньи. В таких случаях жертве или её любимым порой удавалось успешно сторговаться с феей за возвращение смертного к привычному облику, но некоторым пришлось провести всю жизнь в таком печальном состоянии – не став полностью ни человеком, ни животным. Как и всегда, успех в сделке с феей бывал весьма ограничен, и не следовало рассчитывать на хороший результат.

Существует несколько сказок о людях, превращённых теневыми феями в предметы. Мы не смогли подтвердить ни одну из таких историй, но если они являются правдой, то могут объяснить существование неких живых чайников и говорящей мебели в случаях, когда на первый взгляд нет никакого чародейства. Лори решила изучить правдивость этих слухов, и не смогла подтвердить, что некий чайник, самостоятельно наливающий чай, некогда был человеком, но действительно смогла узнать, что оживший чайник испускал магию трансмутации.

Лечение

Некоторые элле обладают возможностью излечивать свои и чужие ранения. Смешивателей знают как целителей, и все они обладают такими способностями. Такие целительные способности не обязательно принадлежат лишь более доброжелательным аракам, хотя эти племена будут владеть ими вероятнее, чем паури или тэги. Теневые феи редко беспокоятся об излечении смертных, считая это чем-то вроде напрасного продления временного существования низшего создания. Тем не менее, случаются исключения, особенно если тяжёлое положение раненого смертного затронет слабое место в душе феи, что может случиться, если смертный начал особенно нравиться фее. Однако такая ситуация скорее повлечёт за собой превращение смертного в подменыша, чем оказание какой-нибудь стоящей помощи в исцелении со стороны феи. Однако если фея хочет превратить смертного в подменыша, и что-то его ранит, фея может вполне захотеть сначала исцелить его, чтобы не получить в результате повреждённого подменыша. (Мы с моей сестрой пока не обнаружили никаких надёжных источников того, что феи делают подменышами смертных с физическими отклонениями, так что логично предположить, что такое состояние вызывает проблемы в процессе). Большинство теневых фей сохраняют свои целительные силы для себя, иногда – для других теневых фей или для животных, которые им нравятся.

Проклятия

Не у всех Арак есть способность налагать проклятия, но похоже, что у многих. Проклятия могут принимать различные формы, от полного или частичного превращения в животное (см. выше) до нанесения вреда, которое выражается в потере жертвой силы, ловкости или здоровья в целом. Также некоторые феи, кажется, в состоянии снимать проклятия, хотя мало кто из них захочет делать это ради смертных, если только проклятия не были наложены их личным врагом. Снятие фейского проклятия практически всегда предполагает длительный процесс, и жертва редко полностью становится тем же человеком, каким некогда была. Как и в случае с восстановлением подменыша, в результате часто что-то теряется, или же в процессе избавления от воздействия приобретается нечто столь же неприятное.

Защита

У многих теневых фей есть какой-нибудь вид защиты против определённых видов атак. Некоторые могут уплотнить свою кожу, чтобы сопротивляться ударам; другие могут расставлять ловушки, магическим образом заставляя пол скользить или вызывая растения, которые опутают любого, кто приблизится. У некоторых также есть способность сливаться с окружающей средой, чтобы избежать наблюдения. Изменение облика и невидимость тоже подпадают под данную защитную категорию, когда используются для этих целей.

Невидимость

У большого количества Арак есть способность становиться невидимыми, и многие из них проводят в таком состоянии много времени. Хотя они могут достаточно хорошо притворяться животными, способность просто исчезнуть в нужный момент представляется неоценимой. Эта способность намного увеличивает способность теневой феи следить за смертными и забираться в места, которые смертные считают защищёнными.

Аналогично этому, у большинства Арак есть способность видеть невидимых существ и объекты. Таким образом, красться за Арак или даже просто незаметно наблюдать за ними – практически невозможно для смертных, даже если они обладают выдающимися магическими способностями. Как ни странно, но лучший способ достигнуть такой цели – наблюдать за ними из укрытия, но не пытаться спрятаться магическими способами. Арак, достаточно отвлечённый чему-нибудь ещё, может не заметить человека, наблюдающего за ним из укрытия (или он его не будет заботить), но он практически наверняка заметит и накажет того, кто осознанно возьмёт на себя труд стать невидимым, потому что такое умышленное сокрытие означает намерение шпионить. А умышленный шпионаж, похоже, раздражает Арак больше всего; человек, которому случилось встретить Арака, и который скользнул за дерево, чтобы понаблюдать, далеко не такой раздражающий. По правде говоря, такой человек может обеспечить бесчисленные часы развлечения.

Дезориентация

Арак часто вводят людей в заблуждение. Иллюзии – это одна из категорий введения окружающих в заблуждения, но практически все магические эффекты, которые отводят внимание смертных или скрывают правду, найдутся в арсенале хотя бы некоторых теневых фей. Такие эффекты включают сокрытие магической природы и внутренней природы существ.

Дрёма

Некоторые теневые феи могут заставить смертных заснуть. Мы можем только догадываться, что именно восхищает некоторых из Арак в этой тактике. Конечно, нужно, чтобы субъект спал, чтобы превратить его в подменыша, но существуют упоминания о людях, которых заставили заснуть, но чьи тени не были украдены. Иногда бывает, смертный просыпается и обнаруживает, что его дела по дому сделаны, но многие другие случаи далеко не так безобидны.

Древняя легенда о мужчине, сто лет спавшем на вершине горы, при этом старея, как и положено, представляет пример губительного использования этой способности. Другие многочисленные доклады свидетельствуют о людях, которые заснули лишь на короткий период и проснулись при каких-нибудь необычных обстоятельствах, например, как произошло в истории этой старушки из городка Воуд:

– Это случилось, когда я была ещё юной девушкой, – сказала она, когда я устроилась на стуле в её гостиной и приняла чашку с чаем, которую она мне предложила. – Тогда я была красоткой – конечно, я ей и остаюсь для тех, кто знает, где искать истинную красоту, – сказала она, приглаживая свои гранитно-серые волосы. – Каждый пастушок на все сорок миль округи желал меня, и я забавлялась, заставляя их соревноваться. Просила их приносить мне вещи... ну, ты понимаешь?

Я кивнула, побуждая её продолжать.

– В любом случае однажды к моей двери пришёл молодой человек, которого я не знала, и предложил мне букетик диких цветов. Я никогда не видела его раньше, но, бог мой, он был красив!

– Пойдём со мной и будь моей любимой, – сказал он, слегка улыбнувшись. Я, наверное, была слишком тщеславной и обожала заставлять мужчин плясать под мою дудку. Так что я сказала:

– За дикие цветы, которые я и сама могла бы собрать? Иди прочь и спи со свиньями, пока не найдёшь мне что-нибудь получше.

Тогда его глаза стали тёмными, словно грозовые тучи, и он сказал:

– Глупая смертная, ты будешь жить и жалеть об этих словах.

Затем он развернулся на каблуках и пошёл прочь. Вообще-то, знай, что я была немного напугана его словами. Так что я сделала себе чашечку чая и присела, чтобы выпить её. Очень скоро я услышала песенку, которую никогда не слышала раньше – такую красивую и сладкую, будто певчая птица вдруг обрела человеческий голос. Я не могла понять, о чём в ней поётся, но слова потянули меня за собой, и я вышла наружу, ища того, кто пел. Очень скоро я почувствовала себя уставшей... ужасно уставшей, и я решила придремнуть. Так что я свернулась под деревом и заснула. А в следующий момент я осознала, что очутилась в свинарнике, голая, но покрытая грязью, а вокруг хрюкали свиньи и тыкали меня носом. А все жители городка собрались вокруг, тыкая на меня пальцами и смеясь! После этого я не была так жестока к молодым людям, и в конце концов сошлась с одним славным пареньком, когда всё было сказано и сделано. Думаю, я заслужила то, что получила, но если бы я пошла с тем юношей, то могла никогда не вернуться домой. Так что я вполне счастлива.

Я прекратила пить чай, когда она упомянула его в своей истории, и поспешно попрощалась с женщиной, когда она закончила рассказ.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Магическая способность | Перевод | Стоимость (очки заклинаний) |
| Alter person | Изменить человека | 3 |
| Alter self | Альтер-эго/ Изменить себя | 2 |
| Baleful polymorph | Ужасный полиморф | 5 |
| Bane | Погибель | 1 |
| Barkskin | Дубовая кожа | 2 |
| Bestow curse | Наложить проклятие | 3 |
| Blight | Гниль | 5 |
| Blindness/deafness | Слепота/глухота | 2 |
| Blur | Размытие | 2 |
| Cause fear | Вызвать страх | 1 |
| Charm monster | Очаровать монстра | 4 |
| Charm person | Очаровать человека | 1 |
| Chill touch | Касание холода | 1 |
| Command plants | Приказ растениям | 4 |
| Confusion | Замешательство | 4 |
| Contagion | Разложение | 4 |
| Control plants | Контроль над растениями | 8 |
| Control water | Контроль над водой | 6 |
| Crushing despair | Сокрушительное отчаяние | 4 |
| Cure critical wounds | излечить смертельные ранения | 4 |
| Cure light wounds | излечить лёгкие ранения | 1 |
| Cure minor wounds | излечить небольшие ранения | 1/2 |
| Cure moderate wounds | излечить средние ранения | 2 |
| Cure serious wounds | излечить серьёзные ранения | 3 |
| Dancing lights | Танцующие огоньки | 1/2 |
| Darkness | Темнота | 2 |
| Darkvision | Темновиденье | 2 |
| Daylight | Дневной свет | 3 |
| Daze | Ошеломление | 1/2 |
| Deep slumber | Глубокий сон | 3 |
| Deeper darkness | Мрак | 3 |
| Detect scrying | Обнаружить | 4 |
| Dispel magic | Рассеять магию | 3 |
| Displacement | Перемещение | 3 |
| Entangle | Спутывание | 1 |
| Enthrall | Порабощение | 2 |
| Expeditious retreat | Быстрое отступление | 1 |
| Fabricate | Выдумка | 4 |
| Fear | Страх | 4 |
| Feeblemind | Слабоумие | 5 |
| Find the path | Найти путь | 6 |
| Fly | Полёт | 2 |
| Gaseous form | Газовая форма | 3 |
| Ghost sound | Призрачный звук | 1/2 |
| Glitterdust | Мерцающая пыль | 2 |
| Grease | Смазывание | 1 |
| Greater alter person | Великое изменение человек | 5 |
| Greater invisibility | Великая невидимость | 4 |
| Greater object glamor | Великое зачарование объекта | 5 |
| Hallucinatory terrain | Территория галлюцинаций | 4 |
| Haste | Спешка | 3 |
| Hypnotic pattern | Гипнотический узор | 2 |
| Hypnotism | Гипноз | 1 |
| Illusory wall | Иллюзорная стена | 4 |
| Insanity | Безумие | 7 |
| Invisibility | Безумие | 2 |
| Invisibility sphere | Сфера невидимости | 3 |
| Knock | Стук | 2 |
| Light | Свет | 1/2 |
| Major image | Великий образ | 3 |
| Mind fog | Туман разума | 5 |
| Minor creation | Малое создание | 4 |
| Minor image | Малый образ | 2 |
| Mirage arcana | Мираж арканы | 5 |
| Misdirection | Неверное направление | 2 |
| Mislead | Сбить с толку | 6 |
| Modify memory | Изменить память | 4 |
| Nondetection | Необнаружение | 3 |
| Object glamor | Зачаровать объект | 3 |
| Obscuring mist | Затеняющий туман | 1 |
| Pass without trace | Уйти бесследно | 1 |
| Passwall | Пройти сквозь стену | 5 |
| Permanent image | Постоянный образ | 6 |
| Plant growth | Выращивание растение | 3 |
| Polymorph | Полиморф | 4 |
| Polymorph any object | Изменить любой объект | 8 |
| Power word blind | Слово силы - слепота | 7 |
| Produce flame | Создать огонь | 1 |
| Programmed image | Запрограммированный образ | 6 |
| Project image | Вызвать образ | 7 |
| Pyrotechnics | Пиротехника | 2 |
| Rainbow pattern | Радужный узор | 4 |
| Ray of exhaustion | Луч истощения | 3 |
| Reduce person | Уменьшить существо | 1 |
| Remove curse | убрать проклятие | 4 |
| Remove disease | убрать болезнь | 3 |
| Resist energy (select type) | Сопротивление энергии (на выбор) | 2 |
| See invisibility | Узреть незримое | 2 |
| Seeming | Видимость | 5 |
| Sequester | Уединение | 7 |
| Shadow walk | Хождение по тени | 6 |
| Silent image | Безмолвный образ | 1 |
| Sleep | Сон | 1 |
| Slow | Замедление | 3 |
| Solid fog | Твёрдый туман | 4 |
| Stone shape | Каменная форма | 5 |
| Suggestion | Внушение | 3 |
| Summon swarm | Призвать рой | 2 |
| Symbol of fear | Знак страха | 6 |
| Symbol of persuation | Знак убеждения | 6 |
| Symbol of sleep | Знак сна | 5 |
| Telekinesis | Телекинез | 5 |
| Tongues | Понимание языков | 3 |
| Touch of idiocy | Касание идиотизма | 2 |
| True seeing | увидеть истину | 6 |
| Unseen servant | Невидимый слуга | 1 |
| Veil | Вуаль | 6 |
| Ventriloquism | Чревовещание | 1 |
| Waves of exhaustion | Волны изнурения | 7 |

|  |
| --- |
| Адаптированные магические способности  У каждой теневой феи есть одна или больше магических способностей на выбор вдобавок ко всем способностям племени. Наиболее популярные приведены ниже, хотя ДМ может свободно добавить в список другие заклинания, которые могут подойти для феи.  При создании каждая теневая фея выбирает свои особые магические способности. Она может потратить определённое число «очков заклинаний», равное 5 + число её Кубиков Жизни. Каждая способность в списке стоит какое-то количество очков заклинаний, как показано в таблице. Когда способность выбрана, фея не может позже изменить этот выбор, пока не умрёт и не переродится.  Каждую магическую способность можно применять раз в день, и при этом уровень заклинателя будет равен количеству очков заклинаний, которые фея могла потратить изначально (при распределении). Любую магическую способность можно выбрать более чем единожды, причём, каждое повторение добавляет одно дополнительное использование этой способности в день.  При желании теневая фея может взять сопротивление заклинаниям взамен некоторых из своих магических способностей. За каждое очко заклинаний, потраченное на сопротивление заклинаниям (вместо магической способности) теневая фея получает сопротивление заклинаниям 2 или увеличивает на 2 своё текущее сопротивление заклинаниям.  Теневая фея также может потратить очки заклинаний, чтобы получить бонус к проверкам на Блеф или Ловкость Рук. Каждое очко заклинаний, которое фея тратит на один из этих навыков, при проверке на эти способности дарует ей бонус +2.  Наконец, теневая фея может потратить 2 очка заклинаний, чтобы получить особую способность Уклонения или Уникального уклонения. Если у неё уже есть уклонения, она может потратить 3 очка, чтобы получить улучшенное уклонение; если у неё уже есть Уникальное уклонение, она может потратить 3 очка, чтобы получить Улучшенное уникальное уклонение. |

Миллефлёр. Пример теневой феи

Миллефлёр – альвен с личной привязанностью к цветам, особенно розам. Она порхает от одной розы к другой в своём саду, окружая каждую из них большой заботой. Непосвящённому большинство её садов кажутся совершенно дикими, там буйно растущие клумбы перемежаются друг с другом в радужном великолепии. Правда, друид или другой персонаж, разбирающийся в садоводстве, может сказать, что цветы были взращены рукой сверхъестественного существа, поскольку в каждом саду есть одна-две клумбы с розами такого цвета, которого не бывает в природе.

Известно, что Миллефлёр помогает садовникам с добрым сердцем выращивать цветы всех видов, хотя у неё слабость к тем, кто пытается выращивать розы. Однако горе тому, кто сорвёт розу в её саду, или кто выращивает их, чтобы собрать много цветов, потому что она абсолютна уверена в том, что розы принадлежат природе, а не отдельным людям.

**Миллефлёр:** женщина-альвен; Уровень вызова 3; Крохотная фея; HD 3d6; хп 10; Инициатива +3; Класс Брони 17, касание 17, пойманный врасплох 14; базовая атака +1; захват -11; атака +5 ближний бой (1/19-20, короткий шип-меч); Полная атака +5 ближний бой (1/19-20, короткий шип-меч). Пространство/Достижение 2-1/2 ft./ft; МагС: **танец крыльев**, специальные качестве: альтернативная форма, виденье в темноте 60 футов, иммунитет к электричеству и каменному оружию, виденье при неярком освещении; **естественные пристрастия**, уменьшение урона 10/холодное железо или магия, Мировоззрение хаотично-добрая, спасброски Стойкость +1, Реф +6, СВ +6, Сила 10, Лов 16, Слож 10, Инт 12, Мудрость 16, Хар 17

**Умения и навыки**: Концентрация +6, Приручение животных +9, Умение прятаться +15, Знание (природы) +9, Тонкий слух +6, Профессия (земледелие) +9, Верховая езда +5, Основы магии +7, Обнаружение +6, Выживание +9; Мимолётная Атака, Владение воинским оружием (короткий меч).

**Магические способности:** 3/день: ***дубовая кожа***, ***спутывание***, 1/день ***выращивание растений***. Уровень заклинателя 5. Вдобавок, у Миллефлёр есть специальные способности стоимостью в 8 очков заклинаний, которые она потратила, чтобы получить следующее: 1/день – ***приказ растениям***, ***невидимость***, ***сон***, ***невидимый слуга***. Уровень заклинателя 8.

**Танец крыльев (МагС):** Первая тактика Миллефлёр при своей защите – это беспорядочное порхание, когда она возносится и падает, парит и ныряет в потоках воздуха. Любой, кто наблюдает за этим танцем крыльев, должен сделать два спасброска Силы Воли со сложностью 14. Если будет провален первый, существо будет загнано в тупик эффектом, идентичным заклинанию «очарование». Если будет провален второй, то субъект подвергнется эффекту, подобному заклятию «слепота/глухота». Сложность спасброска основана на Харизме.

**Альтернативная форма (Св):** Миллефлёр может превратиться в бабочку. Она может провести до двенадцати часов в сутки в этой форме и может спокойно превращаться туда-обратно, когда пожелает, пока не истекут 12 часов за каждый 24-часовый период.

**Естественные пристрастия (МагС):** Миллефлёр может видеть сквозь чары, делающие кого-то невидимым. Она делает проверку Выживания, противопоставленную проверке УЗ заклинателя. Успех значит, что невидимость не обманывает её чувств. Вдобавок, Миллефлёр может свободно и без всякого труда путешествовать от места к месту, при этом её будет направлять окружающая растительность, подобно эффекту заклинания ***найти путь***. Эти способности работают лишь тогда, когда Миллефлёр находится на природе.

Глава 4: Уязвимости

Моя дорогая Дженнифер,

Следуя твоим инструкциям, я отправилась в самое заброшенное место – в тепестанский Витчвуд. Я прекрасно знаю, что он назван по имени Белой Леди, которая занимает забытый ле, но я всё равно осмелилась отправиться туда. Потому что ходят слухи, что в неукрощённых дебрях Витчвуда растёт Говорящее Дерево, живая ель, которая по общему мнению многое знает об Арак и феях.

Я остановилась в Бригдарроу, месте, теперь известном тем, что некогда оно находилось под заклятием народа элле. Местные посмотрели на меня с отчаянием, когда я сказала им, куда направляюсь. «Ничего хорошего из этого не выйдет», – сказали они мне.

По всей видимости, когда проклятие фей над Бригдарроу пало, некоторые из жителей восприняли то, что феи потеряли свою власть в Тепесте, как знак богов. Так что несколько дюжин человек съехали и основали деревушку в Витчвуде. К несчастью, никто из них не вернулся.

Как ты знаешь, я взяла с собой Николаса, потому что знала, что рискнуть отправиться туда без компаньона было бы сущей глупостью. Николас был в хорошем настроении, как и всегда, несмотря на незаживающую рану, полученную им во время той ужасающей встречи с Глюттоном.

Войдя в лес, мы первым делом заметили наполнившую его дымку, что преграждала нам путь. В том месте постоянно клубится неиссякающий туман, скрывая всё от взора. На самом деле, единственным способом отслеживать наши передвижения было помечать определённые деревья бечёвкой, медленно прокладывая путь вперёд. Выцарапывание знаков на коре несомненно привлекло бы туда духов, так что мы попытались использовать настолько непостоянный способ маркировки, насколько возможно.

Углубившись в лес, мы услышали одинокий звук – стук металла по металлу, беспорядочный, словно стук сердца, бьющегося в предсмертной агонии.

После часов практически бесцельного блуждания я смогла различить большие неясные формы впереди. В тумане проступили серые и покосившиеся дома. Местные сказали нам о деревушке, построенной в глубине Витчвуда. Теперь мы нашли её.

Впереди что-то двинулось. Тёмная фигура бесшумными скачками скользила над поверхностью земли. Она низко пригнулась, двигаясь неровной походкой. Фигура превратилась в странную истощённую собаку, вставшую у меня на пути. Она повернула голову и посмотрела на меня; её длинный красный язык свисал до земли.

Николас прикоснулся к моему плечу своей одеревеневшей рукой.

– Ты это видишь?

– Собаку? – спросила я.

– Она... улыбается.

Животное ушло прочь, вновь скрывшись в тумане.

Мы с Николасом продолжили наш путь. Прошли мимо бельевых верёвок, на которых была развешана одежда, разорванная в клочья. Мы прошли мимо открытой двери, и я осмелилась заглянуть внутрь. Я увидела крестьянку, стоявшую ко мне спиной и помешивающую в горшке блюдо, которое уже давно превратилось в прах. Но женщину это, похоже, не волновало, и она продолжала мешать. Её деревянный черпак время от времени мягко касался стороны горшка.

Я начала что-то говорить, но заставила себя остановиться. Женщина повернулась ко мне, и я мгновенно отвела глаза. Её коричневое потрескавшееся лицо было таким раздутым, что я не смогла увидеть её глаз. Её рот был просто щелью в гигантской блестящей массе опухшей плоти. Годы постоянного стояния над огнём заставили её лицо свариться.

Внезапная тошнота, наполнившая мой желудок, подкатила к горлу. Голова закружилась, и видение расплылось перед глазами. Я развернулась и бросилась бежать от того места. Я не знала, куда бегу, зная, что просто хочу убежать прочь. Но Николас поймал меня.

– Не беги в туман! – предупредил он. В его глазах стояла почти что паника. – Я боялся, что могу потерять тебя. Помни, мы должны оставаться вместе.

– Ты прав, – выдохнула я. – Прости меня. Я на секунду забылась.

– Что... там было? – спросил он, осмелившись обернуться через плечо на открытую дверь.

Я потрясла головой и прошептала:

– Ничего, – я сказала это не только для него, но и для себя. – Пойдём.

Мы пошли дальше, сфокусировав мысли на Говорящем Дереве. Мы шли, и лязг металла постоянно продолжался, отдавая болью в ушах.

– Что это такое, как ты думаешь? – спросил Николас, говоря о металлическом шуме, который звонил, словно колокол, перекрывая все звуки.

Осознание пришло ко мне сразу же, как отзвучал вопрос.

– Это кузнец, – сказала я с тихой уверенностью, – бьёт молотом по заготовке, которую обречён не закончить никогда.

Николас ничего не смог ответить на это. Он просто кивнул и отвернулся, как и я.

Почва под нашими ногами стала тёмной и влажной, заставив ступни утопать в голодной земле. Вскоре деревушка исчезла в тумане у нас за спиной. Единственным свидетельством, что она когда-то существовала, было одинокое лязганье металла, которое вскоре заглохло в густом лесу, окружающем нас.

Николас опустился на колени и осмотрел землю. Он поднял ладонь и бесшумным жестом предложил мне взглянуть на лесную почву. Вокруг нас было множество крохотных отпечатков ног, там, где очень маленькие и быстрые существа пробирались через подлесок.

В то мгновение я повернулась и увидела его – объект наших поисков. Передо мной было могучее дерево, его ветви чернели и боролись с белыми испарениями, которые постоянно пытались поймать нас.

Я внимательно осмотрела корявый дуб, медленно понимая, что вижу то, о чём нас предупреждали. По всей длине ствола можно было увидеть лица – длинные страдающие лица, растущие из дерева. Их продолговатые рты были искажены, замерев в беззвучном стоне. Там были лица тех, кто приходил в это место до меня. Увидев их, я сразу же почувствовала присутствие.

Из туманов вырастали фигуры. Длинные колонны холодных белых облаков начали вихриться и закручиваться. Из этих клубящихся туманных насыпей образовывались люди с длинными конечностями. Их тела были гибкими и прекрасными, их кожа была бела, как кость, а их губы были цвета крови. Я обернулась к Николасу, чтобы предупредить его. Но не успев сказать и слова, я обнаружила, что моя голова находится в крепком захвате. Это был Николас.

Я заметила, что он держит в здоровой руке свой кинжал. Другой рукой он крепко обхватил мою шею, не давая мне пошевелиться.

Он тихо и спокойно начал говорить мне на ухо, и я чувствовала на лице его горячее дыхание:

– У тебя... змеи, – мягко сказал он. – Из твоих глаз растут змеи.

Я боролась, чувствуя, как кровь в моей шее пытается добраться до паникующего мозга. Я сосредоточенно прошипела:

– Николас, послушай меня. Ты не можешь верить...

Но он не слушал.

– Я должен вырезать их, Лори. Я должен вырезать змей из твоих глаз.

Времени не было. Я не могла задуматься даже на мгновение. За один удар сердца движение и реакция слились воедино. Я достала из туники ветку *сомноса*, которую приготовила. Всё ещё находясь в захвате моего дорого друга, я обратилась к существам в Тумане:

– Смотрите! Взгляните на этот рок и отчаяние, ибо я не боюсь!

Всё вокруг меня закричало, завыло. Этот крик доносился с небес, и я поняла – не знаю, каким образом – что это кричали лица на деревьях.

Слабости

Лишь из-за тщательных размышлений и поиска я смогла победить в том конфликте. Тем, кто читает этот доклад, не нужно волноваться о судьбе нашего дорогого Николаса. Он оправился от заклятия, наложенного на него.

Однако не стоит полагать, что каждый конфликт с Арак можно выиграть таким незамысловатым способом. Вы можете подумать, что при встрече с ситами, описанной выше, мы победили с помощью простой ветки. Это не тот случай. Что я не описала выше – так это бесчисленные часы исследований Витчвуда, проведённые мной, и множество бесед с людьми о том, с чем они там столкнулись. И наконец, было ещё и моё собственное рискованное путешествие в Даркон, чтоб достать обычную ветку плавучего растения.

На самом деле, случай, описанный выше, был включён в книгу для того, чтобы оставить у читателя впечатление о том, как важно знать слабость вашего врага. Потому что не знай я их, моё лицо присоединилось бы к бесчисленным лицам, выросшим на дереве подменышей подобно раковой опухоли.

Сталкиваясь с теневыми феями, очень важно помнить, что у всех этих загадочных существ есть особые уязвимости, которые можно использовать. Подобная уязвимость называется «погибелью». Способы, которыми погибель может влиять на представителя Сумеречного народца, варьируются.

В целом погибели делятся на две категории: физические и метафизические.

Физические уязвимости – это те материальные вещи, которые заставляют определённое существо испытывать боль и страдать. Например, широко известно, что солнечный свет сжигает Арак, и что холодное оружие причиняет вред многим лесным феям.

Метафизические уязвимости – это не материальные вещи, которые всё же причиняют вред Арак или заставляют их мучиться. Например, произнесение истинного имени арака даёт говорящему определённую меру власти над существом.

Распространённые физические Погибели

Следующие физические Погибели – феномены, которые, похоже, воздействуют на всех теневых фей.

Основные металлы

Путешествуя и расспрашивая разных людей, мы заметили, что многие Арак обладают какой-то «сверхъестественной устойчивостью», которой часто обладают другие мистические существа. Из-за этой телесной устойчивости стрелы, пули и удары холодным оружием их даже не замедляют. Например, Плачущая Вдова из Скальда якобы смогла перенести около пятидесяти стрел, пока глава города Харкон Лукас не сразил её.

Все сверхъестественные сопротивления можно превзойти, либо нанеся очень большой урон, либо используя оружие, сделанное из нужного материала. Учитывая, что Ван Рихтен всегда признавал преимущество использования исследований и интеллекта над грубой силой, мы настоятельно рекомендуем находить верные материалы, чтобы сражаться с вашими соперниками.

Здесь мы можем развеять миф о холодном железе и его использовании против Арак и их рода.

Холодное железо, несомненно, эффективное орудие против народа элле и многих лесных фей, но оно скорее обладает ослабляющим эффектом по отношению к некоторым из них, чем напрямую им вредит. Таким образом заковывание подобных существ в железо может быть мудрым решением, а нападение на одну из фей железным кинжалом лишь ослабит её, а не причинит вред.

Тем не менее, холодное железо – часто наиболее эффективный материал, который можно использовать против многих Арак. Однако мы также обнаружили, что свинец, медь и иногда серебро тоже могут быть эффективны против них. Учёные полагают, что эти материалы причиняют сверхъестественным существам вред, потому что они – чистые вещества, извлечённые из земли и тесно связанные с земной реальностью.

Солнечный свет

Общеизвестно, что солнечный свет причиняет аракам боль и значительный вред. Возможно, отсюда проистекает миф, что на самом деле элле – это души мёртвых, которые были трансформированы в иную форму некими загадочными силами.

На самом деле прямой солнечный свет заставляет плоть Сумеречного народца пузыриться, трескаться и тлеть, сжигая их в буквальном смысле этого слова. Смотреть на то, как одно из этих существ поймано лучами солнечного света, действительно просто ужасно. Их крики страданий достаточно сильны, чтобы разжалобить даже самое чёрствое сердце.

Необычные физические Погибели

Мы заметили, что наряду с проверенными уязвимостями теневых фей существуют и другие физические компоненты. Нужно заметить, что многие из этих Погибелей пришли из местного фольклора и легенд, но часто они бывают такими же действенными. Однако эти необычные Погибели не являются проверенным средством в борьбе с Сумеречным народцем; встреченные феи могут быть либо восприимчивы к ним, либо нет. Осторожный охотник прежде тщательно проверит каждый из аллергенов для верности.

Неприятие животных

Существует распространённое поверье, что животные могут видеть потусторонний мир. Многие из наших коллег держат под рукой охотничью собаку или кошку, чтобы их компаньон предупредил их о присутствии чего-нибудь сверхъестественного.

Определённые животные действительно могут чувствовать присутствие фей. Если вы расследуете присутствие фей, то взять с собой животное может быть хорошим советом. Некоторые животные даже могут охранять вас от этих существ. Например, звуки собачьего воя могут отогнать определённых фей, в то время как другие не могут быть в том же месте как вороны.

Огонь

Символически огонь считается универсальным очищающим средством. Во многих мифах и легендах огонь символизирует метод, которым природа очищает с земли загрязнения. Наверное, поэтому огонь часто является Погибелью для фей.

Использование огня может казаться некоторым вполне очевидным действием. В конце концов, разве огонь не сжигает всё на своём пути? Однако в случае с Арак огонь можно использовать не только для сжигания. Некоторые Арак, например, не могут оставаться вблизи от огня; таким образом, тепло огня может служить одновременно и защитой, и оружием.

Зеркала

Некоторые элле не выносят вида зеркал. Многие считают, что у зеркал есть мистические силы, потому что в отражении человека виден проблеск его души. Однако на фей зеркала, возможно, оказывают более значительный эффект. Независимо от причины, мы видели, как зеркала отпугивают и лесных, и теневых фей. Обратите внимание, что этот эффект похож на тот, который зеркала оказывают на вампиров.

Картинки и чучела

Люди из многих общин следуют традиции возведения чучел или кукол в областях, населённых феями. На этих территориях люди оставляют пугающие изображения неподалёку на своих домах или за чертой города, чтобы отпугнуть фей. В данных случаях картинки или фигуры на самом деле фей не пугают. Скорее, от вторжения Арак людей спасает *вера* в эти знаки силы.

Растения

Иногда для отпугивания теневых фей или их задерживания могут служить определённые растения. Эти растения всегда несут определённое значение в области алхимии или травничества. Например, корень мандрагоры, известный компонент многочисленных сильных зелий и лечебных бальзамов, предположительно является отличным репеллентом против тэг, а ветвь *сомноса* из Даркона помогает держать смертоносных муриан в безвыходном положении. Однако нет такого полезного растения, помогающего в делах с феями, которое было бы легко найти. Они все чрезвычайно редки и обычно растут только в определённом домене или области.

Вода

Тепестанские легенды рассказывают об охотниках-феях, наездниках призрачных коней, которые не могли пересекать текущую воду. И в самом деле, мы обнаружили, что это правда, потому что когда мы с Николасом уезжали из Бригдарроу и изолированной общины Витчвуда, то нам пришлось убегать от охотников элле. Когда мы пересекли обычный ручей, то обернулись и увидели, что воинство ледяных дев было на той стороне, и они не могли двинуться дальше, потому что дорогу им преграждал журчащий поток.

Вода, как и основные металлы, это субстанция, сильно связанная с землёй. Так что часто вода отталкивает определённые типы фей. Некоторые феи могут сгореть, коснувшись её, в то время как другие просто вообще не могут быть поблизости от воды.

|  |
| --- |
| Физические Погибели  Список, приведённый ниже, это различные физические Погибели как для лесных, так и для теневых фей. Этот список отнюдь не исчерпывающий, и ДМ может захотеть создать собственные погибели для фей. В библиотеках и книжных магазинах есть множество книг про фей и фольклор, откуда можно черпать идеи и вдохновение. Смотрите раздел «Эффекты Погибелей» в этой главе, чтобы узнать детали того, как погибели будут работать в конкретной игре.  Неприятие животных: неприятие животных может принимать две формы. В первом случае животные не могут терпеть присутствия феи. Они будут лаять, шипеть или каким-то ещё способом предупреждать о приближении феи, даже если фея невидима или спряталась каким-то другим образом. Если представится возможность – животные нападут на фею, выбрав её среди других целей. Наконец, фея с этой формой погибели получает штраф -5 на броски против животных, если это проверки навыков или проверки, основанные на Харизме. Для этой формы Погибели нет регулировки Рейтинга Вызова.  Во втором случае для конкретной феи погибелью являются конкретные животные, которые предупредят о фее или навредят ей. Эти животные могут проявить подобные эффекты, если прикоснутся к фее или будут поблизости (см. ниже).  Основные металлы: определённые металлы могут обойти уменьшение урона, которое есть у теневых фей. В список таких металлов входит холодное железо, медь, золото, свинец, мифрил, платина, серебро или олово. По желанию ДМ-а холодное железо может быть «универсальным» металлом, который наносит урон всем феям.  Огонь: как и вода, огонь может выступать очищающей силой в фольклоре. Помимо обычного урона, наносимого им, огонь может нести дополнительный урон как погибель. Если огонь имеет вредоносное влияние на фею, добавьте урон, обозначенный в примечании «Эффекты Погибелей» поверх нормального огненного урона. Если огонь оказывает на определённую фею отталкивающий, ослабляющий, защищающий или притягательный эффект, то он не добавит дополнительного урона.  Эффект погибели от огня длится до тех пор, пока горит огонь. Если огонь потушен – исчезает и эффект погибели. Поэтому мгновенные огненные эффекты не создают достаточно действенного эффекта погибели. Например, заклинание огненный шар не вызовет эффективного ослабляющего эффекта.  Зеркала: зеркала – это очень особенные виды погибелей, поскольку функционируют лишь тогда, когда в них смотрит фея. Если зеркало держит человек во время боя, то можно считать, что у зеркала есть влияние на определённую область, поскольку тот человек во время боя всегда поворачивается и изменяет положение, поворачивая зеркальную поверхность ко всему, что его окружает.  Рисунки и чучела: погибели в форме рисунков или чучел скорее распространяют свой эффект на область или того, кто владеет определённым предметом. По желанию ДМа эти погибели могут вызывать эффект, только если на них смотрит фея.  Растения: образцы растений-погибелей обычно может найти только в определённом домене. Примером могут служить Слёзы Вистани из Баровии или Милкулберн в Картакассе. Чтобы использовать растение-погибель, его нужно открыто представить или выставить на обозрение. Растение-погибель не сработает, если оно спрятано от взора или помещено в место хранения.  Солнечный свет: любая фея получает урон, находясь под прямыми лучами солнечного света. Если феи могут оставаться в области, которая полностью находится в тени (например, в закрытом сарае), то они будут в безопасности от эффектов солнечного света и не получают от него урона.  Феи могут уменьшить количество повреждений, если находятся в затенённой области. Это может быть тень большого дерева, тень дома или затянутое облаками небо, как бывает в пасмурный день. На эти области всё же действует прямой солнечный свет, хотя он может быть рассеян или ослаблен затенением. Фея в затенённой области получает урон, уменьшенный на один, до минимального значения 1 за раунд (см. Таблицу 4-1 ниже). Затенения не суммируются. Следовательно, фея, которая стоит в тени дерева в пасмурный день, не получает двойного уменьшения урона от обоих видов защиты. Вместо этого фея использует большее количество защиты, применяя подходящее укрытие.  Чтобы получить больше информации, смотрите заметку «Эффекты Погибели», «Вредоносный».  Вода: в мифах и фольклоре рассматриваемая как символ невинности, чистоты и обновления, вода часто выступает погибелью для отдельной феи из-за приписываемых ей свойств влиять на мировые силы зла. На некоторых фей можно повлиять только определёнными формами воды. Например, рыцарю-ши вред принесёт лишь дождь, а охотника-сита оттолкнёт лишь текущая вода на пути. |

Распространённые метафизические Погибели

Это проверенные методы в борьбе с феями. Однако мы должны заметить, что использование их в лучшем случае сложно. Найти истинное имя феи – это не пустяк, а заставить фею принести настоящую клятву – это не то, что следует принимать как должное.

Истинные имена

У каждой феи есть истинное имя. Это истинное имя даётся им в момент создания или рождения, и, возможно, это лучшая защита от народа элле, которую кто-нибудь может иметь. Потому что знание истинного имени арака даёт большую власть над данным существом.

Использование истинного имени в заклинании делает это заклинание более эффективным против конкретной теневой феи. Также можно использовать истинное имя, чтобы заставить Арака поклясться произносящему. Но знайте: этому принуждению можно сопротивляться. Многих низших магов ожидала неприятная судьба, когда они командовали араком годами, а после в один прекрасный день существо вырывалось из рабства.

Клятвы верности

Теневые феи всегда держат своё слово, хотя и лишь в неукоснительном, наиболее буквальном смысле. Многие пытаются исказить формулировки своего обещания, чтобы извлечь выгоду для себя или обернуть её против того, кто её потребовал. Следовательно имейте это в виду. Если вы оказались в положении, когда можете потребовать клятву от представителя Сумеречного Народца, убедитесь, что в ней будет выверено каждое слово.

Мудрая фея так же охотно даёт обещания, как смертный – рискует жизнью, но некоторые самодовольные и горделивые феи могут включить обещания в загадки и испытания, которые они подсовывают смертным.

Заключение сделки с феей создаёт некий вид духовной связи – фея всегда мгновенно узнаёт, когда смертный нарушает свою часть сделки. Смертный, который не может сдержать обещание, данное теневой фее, даже Благой, может столкнуться с тяжёлыми последствиями. По самой меньшей мере, фея заберёт назад все дары, милости и услуги, которыми могла когда-нибудь одарить смертного.

Необычные метафизические Погибели

Эти метафизические Погибели не свойственным всем феям, но, похоже, довольно часто встречаются у Арак, с которыми мы сталкивались. Почти каждый раз, когда мы использовали невинность в качестве защиты от вторжения Арак, это срабатывало. Мы слышали лишь о двух случаях, когда невинность была бесполезна против теневых фей. Похоже, что вера – тоже распространённый способ сражаться с феями в любом королевстве.

Невинность

Известно, что присутствие невинности – погибель для теневых фей во многих случаях. Многие феи не выносят вида невинных существ; другие даже не могут находиться поблизости.

Много раз артефакт, отданный невинным существом, может служить погибелью для фей. Например, прядь волос, взятая у невинного и привязанная к навершию меча, может сделать оружие более полезным в борьбе с феями. Чтобы прогнать Блуждающего Сплетника Мордента, доктор Ван Рихтен использовал слёзы, взятые у невинной девочки.

Проблема с этим видом погибели в том, что его трудно обнаружить. Найти невинного – действительно трудное задание, особенно когда термин столь субъективен. Мы не нашли верного или быстрого способа отыскивать таких индивидуумов. Мы можем лишь подтвердить, что некоторые индивидуумы действительно невинны, а некоторые – нет.

Защитные песенки или стихи

Практически каждый может назвать популярный стишок из детства. Многие из этих детских песенок должны были оберегать нас от злых духов. Хотя это может звучать неправдоподобно, это старое поверье тоже может сработать.

Мы обращаем ваше внимание на то, что не все детские мелодии – защитные песенки. Большое число этих поэм бессмысленно, и не вызовет у арака ничего, кроме безумного смеха.

|  |
| --- |
| Метафизические погибели  Здесь приведён список погибелей для фей, которые не проявляются физически. Опять же, конкретное действие этих погибелей описано в разделе этой главы, который называется «Эффекты погибелей».  **Невинность:** невинность часто может прогнать силы зла прочь. Погибель-невинность может быть двух видов: либо отдельная фея не может вытерпеть присутствия невинных существ, либо она не может переносить касание артефакта, связанного с невинным существом. В первом случае погибель – это сам невинный, и он защищает себя и тех, кто его окружает. Если погибель принимает форму артефакта, тогда всё, что необходимо – это некий знак, взятый у невинного существа. Например, слёз или пряди волос невинного может быть достаточно, чтобы создать нужный эффект.  **Защитные песенки и стишки:** защитные песни и стихи нужно исполнять продолжительное время, чтобы проявился эффект (см. Эффекты Погибелей). Этот тип погибели всегда создаёт эффект, действующий на область, в центре которого будет тот, кто поёт песенку или исполняет стишок. Пение – это всегда свободное действие для говорящего, хотя оно может помешать ему предпринимать другие действия, такие как беседа с товарищами или накладывание заклинаний, требующих вербального компонента.  **Истинная Вера:** фея, чья погибель – истинная вера, может быть отогнана, как если бы она была нежитью с эквивалентным Кубиком Жизни. Этот вид уязвимости никогда не проявляется в касании или создании радиуса поражения, как другие погибели.  *Регулировка Уровня вызова: -1/2.*  **Истинные имена:** истинное имя феи можно использовать, чтобы приказать ей сделать что-нибудь, чего хочет говорящий. Считается, что у всех фей есть уязвимость к произнесению истинного имени с неотразимым эффектом (см. Пример создания Погибели в этой главе). Любое заклинание, которые использует вербальный компонент с произнесением истинного имени феи, также даёт фее штраф в -3 к спасброску. Этот штраф применяется только к заклятиям, которые требуют спасброска Силы Воли или Стойкости.  Клятвы верности: фея, которая произносит торжественное обещание, должна следовать букве этого обещания, или же страдать от эффектов ***обета***, как если бы его накладывал клерик того же уровня, как запас Кубиков Жизни феи. Обратите внимание, что УЗ заклинания ***обет*** зависит от Кубиков Жизни феи, а не того, кому эта фея принесла клятву. Фея всегда знает, что приносит торжественную клятву, её нельзя обманом заставить дать слово. |

Также почти в каждом домене есть какое-то число народных песенок. Эти литании – не детские версии, а серьёзные мантры, передаваемые из поколения в поколение. Такие песнопения скорее служат для защиты, хотя они могут сначала показаться утешением суеверных людей.

Истинная вера

В докладах неоднократно упоминалось, что представители Сумеречного Народца дрожали от страха при проявлениях истинной веры. Общеизвестно, что народ элле, живущий вокруг города Левкареста, не может выдержать церковного колокольного звона. Говорили, что в землях Валахана на людей охотился бледный всадник. Жертва могла только броситься наземь и молиться. В одном источнике упоминалось о церковном аколите, который упал на колени после долгого преследования и начал молиться. Бледный всадник галопом примчался прямо к юному аколиту. Лошадь на мгновение принюхалась к робе клерика, и всадник прошептал: «Мальчик молится...» Вскоре после этого всадник ушёл, растворившись в ночи.

Те, кто хотят сдержать Арак с помощью своей веры, должны быть искренни в своей вере. В большинстве случаев только те, кто имеет возможность связаться с божественной энергией, действительно смогли сдержать фей.

В общем о погибелях

Если взглянуть на этот длинный список возможных погибелей, то может показаться, что существует большое количество вещей, которые эффективно действуют на фей, так что встреча с Сумеречным Народцем может показаться лёгким делом. Мы не можем достаточно убедительно подчеркнуть ошибочность этого заблуждения. Многие из этих погибелей могут оказаться эффективными, но многие другие – нет.

Эффекты Погибелей

Хотя погибели, перечисленные выше, действительно являются средствами, сдерживающими теневых и лесных фей, у них всех разные эффекты. Мы можем описать единственную взаимосвязь, которая заключается в том, что у фей, живущих в отдельной области, часто бывают похожие проклятия, и их погибели, похоже, оказывают на них всех одинаковый эффект. Итак, в то время как чучела могут отпугнуть Баровианских фей, вода может защитить вас от элле по соседству с Картакассом. Ниже приведены различные эффекты, которые погибели могут оказывать на фей.

Подчиняющие

Любой, кто обладает подчиняющей погибелью, может приказывать конкретной фее, которая к ней уязвима. Очевидно, что такие погибели редко встречаются, но обладают самой большой властью, если правильно их использовать. Например, я смогла использовать такую субстанцию, чтобы допросить группу Арак возле одного некогда осаждённого города Бригдарроу.

Я хочу предупредить всех, кто пытается привязать фею к своей воле – феи ценят свою свободу превыше всего. Можно управлять феей короткое время, однако их дикая натура не даст возможности управлять ими всегда. Освобождение возмущённого слуги – это вопрос времени. Хуже того – любой, кто приказывает фее хоть какое-нибудь время, обязательно привлечёт внимание других фей, которые захотят освободить собрата-арака из рабства.

Ослабляющие

Ослабляющая погибель действительно забирает у феи силы и способности, и обычно действует, просто находясь поблизости. Обычное присутствие невинного может свести на нет силы фей, в то время как физический объект, выступающий в роли погибели – такой, как зеркало – должен быть намеренно открыт с намерением ослабить фею, чтобы это сработало.

Вредоносные

Вредоносная погибель заставляет существо испытывать большую боль. В некоторых случаях она может нанести фее тяжёлые ранения, вплоть до появления стигматов. В других случаях она действует на фей как яд, медленно ослабляя их с течением времени.

Если погибель – это объект, то им нужно прикоснуться к обнажённой коже феи, хотя некоторые феи так чувствительны, что если объект вообще к ним прикоснётся, даже через одежду, то это им повредит. Если погибель метафизического рода, как слово или имя, даже простое произнесение этого слова причинит фее вред.

Защитные

Защитная погибель защищает её владельца от сил Арак или других фей. Она может помочь владельцу сопротивляться определённым силам фей или защищать его полностью. Если используется физическая погибель, то её нужно держать с намерением вызвать защитный эффект. В случае с водой, для защиты нужно ею облиться. В случае с истинными именами, простое произнесение истинного имени феи может сделать произносящего неуязвимым к способностям этой феи.

Отталкивающие

Отталкивающая погибель заставляет фею отпрянуть и уйти. Многие растения действуют так и на лесных, и на теневых фей. Если отталкивающая погибель – материальный объект, то его нужно намеренно выставить напоказ, или же положить на открытое место, где его могут видеть все. Если погибель – слово, то его надо произносить громко и с большим убеждением.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Эффекты Погибелей  Конкретный эффект от погибели варьируется в зависимости от отдельно взятой феи. Список погибелей, приведённый ниже, позволят ДМ-ам создавать широкое разнообразие фейских слабостей, и все с различными результатами. Комбинируя эффекты, описанные здесь, со списком разнообразных погибелей в данной главе, ДМ может создать дюжины различных слабостей для своих личных антагонистов и НПС.  **Подчиняющие:** владелец такого вида погибели может приказывать фее или направлять её, как если бы фея была под эффектом заклятия «предложения», наложенного заклинателем такого же уровня, что и владелец погибели. Фея получает спасбросок силы воли против эффекта этой погибели (Сложность 10 + половина уровня и/или КЖ персонажа-владельца + бонус Харизмы персонажа-владельца).  У этого вида погибели никогда не бывает радиуса действия. Она просто работает для того, кто владеет погибелью.  *Регулировка уровня вызова: -1/2.*  **Ослабляющие:** Особые погибели могут ослаблять некоторых фей. Эти погибели отменяют действие магических и сверхъестественных способностей отдельно взятой феи. Если погибель работает через касание, то прикосновение ею к фее отменит все её сверхъестественные и магические способности на 1d4 минуты + уровень и/или КЖ персонажа-владельца. Против этого эффекта нет спасброска. Чаще всего холодное железо оказывает на теневых фей такой эффект. Если погибель воздействует только на владельца, то владелец становится неуязвим для вышеупомянутых способностей феи. И наконец, некоторые ослабляющие погибели обладают радиусом действия. Находясь в радиусе действия погибели с ослабляющей способности, фея не сможет заставить работать никакую из своих магических или сверхъестественных способностей. Как только фея выйдет из этого радиуса, её способности вновь заработают. Феи могут использовать свои силы против существ, находящихся в радиусе, пока находятся вне него.  Помните, что ослабляющие погибели никого не защищают от заклинаний, которые фея накладывает. Божественные или магические заклинания, которые накладываются, отличаются от магических способностей.  *Регулировка уровня вызова: -1/2.*  **Вредоносные:** вредоносная погибель наносит фее настоящий урон. Такие погибели могут наносить урон, если ими прикоснуться к цели или если они просто будут поблизости от неё.  Если погибель причиняет урон касанием, то её можно использовать, чтобы причинять урон через касательные атаки. Количество урона описано ниже в Таблице 4-1. Если погибель можно приделать к оружию, это не позволяет оружию обойти уменьшение урона. Если данное оружие причиняет фее обычный вред, то урон от погибели добавляется к урону от оружия. Если персонаж атаковал фею оружием, к которому прикреплена погибель, и промахнулся, оружие всё же может нанести вред, если бросок атаки был достаточно успешен, чтобы произошло касание. («Твоё оружие скользит по броне рыцаря-ши, но ты замечаешь, что в том месте, где вода коснулась его плеча, поднимается струйка пара.»)  Если фея получает урон от погибели, находясь неподалёку от неё, то используйте урон, приведённый в списке, каждый раунд, пока она находится в радиусе её действия (спасброска нет).  Солнечный свет, вода и растения – самые распространённые виды вредоносных погибелей.  *Регулировка уровня вызова: -1/4.*  ***Таблица 4-1: Урон вредоносных погибелей***   |  |  | | --- | --- | | ***Мировоззрение*** | ***Урон, наносимый погибелью*** | | Добрый | 1d2 | | Нейтральный | 1d4 | | Злой | 2d4 |   **Защитные:** защитные погибели делают владельца либо невосприимчивым, либо устойчивым к воздействию магических или сверхъестественных сил определённой феи. Если это невосприимчивость, то все силы данной феи не действуют на него. Если это устойчивость, то владелец получает божественный бонус +3 ко всем спасброскам против вышеупомянутых способностей. ДМ решает, каким конкретно будет эффект погибели.  У защитных погибелей может быть радиус действия. В данном случае защитная сила погибели распространяется на всех, кто находится в этом радиусе.  Помните, что защитные погибели никого не защищают от накладываемых феей заклинаний. Божественные или магические заклинания отличаются от магических способностей.  *Регулировка уровня вызова: -1/4 (для обоих типов).*  **Отталкивающие:** эффект такой погибели создаёт область, в которую конкретная фея не может войти. Эти погибели /всегда/ обладают радиусом действия. Действия фей не ограничиваются иным образом. Например, они всё ещё могут накладывать заклятия на цели поблизости от погибели или атаковать на расстоянии.  Все феи получают спасбросок Силы Воли против эффекта отталкивания (Сложность 13 + модификатор Харизмы того, кто разместил погибель). Те, чей спасбросок был успешен, могут свободно проходить через радиус действия погибели.  Зеркала, растения, рисунки и чучела, защитные песенки и огонь – всё это распространённые формы отталкивающих погибелей.  *Регулировка уровня вызова: -1/4.* |

|  |
| --- |
| Пример создания Погибели  Рюхт хочет создать новую фею с несколькими очень специфическими уязвимостями для игры, в которой он является ГМ-ом. У него есть идея создания феи по имени Мерцающие Кости, которая получает силу, запугивая детей среди ночи. Мерцающие Кости – существо, которое на самом деле может запугать детей до смерти, так что у них во сне будет сердечный приступ.  Рюхт решает, что будет прекрасно, если Мерцающий не сможет прикоснуться к детям, которых пугает. Существо может пытаться напугать своих жертв, но он не сможет физически атаковать детей. Затем он также решает, что Мерцающий не сможет выносить присутствия детских кукол. Так что у детей, которые ложатся спать с любимой куклой, есть веская причина так поступать. Наконец Рюхт решает, что его существо будет уязвимо к определённым детским песенкам и стишкам. Он считает, что некоторые песенки смогут создать защиту против Мерцающего.  Шаг Первый: Выбрать погибель  Сначала Рюхт решает, какие погибели будут действовать на Мерцающего. Он чувствует, что Мерцающий точно будет влиять погибель-невинность, потому что он не может физически атаковать детей. Рюхту нравится тот факт, что погибель привязана к невинности. Если что-то портит невинность ребёнка, он становится уязвимым к атакам существа.  Затем Рюхт решает дать Мерцающему чучело-погибель, чтобы отразить идею, что детские куклы защищают своих владельцев. И наконец Рюхт даёт существу погибель в виде защитной песенки.  Шаг Второй: Решить, как использовать Погибель  Теперь Рюхт решает, как используется каждая погибель. Он решает, что у погибели-невинности эффект касания: любой, кто прикоснётся к Мерцающему, активирует погибель. Он решает, что погибель-кукла защищает любого, у кого есть кукла. Наконец, он решает, что определённые стихи создают радиус действия, который мешает существу приблизиться.  Шаг Третий: Решить, каков будет эффект Погибели  В конце концов Рюхт устанавливает, каким именно эффект будет оказывать каждая погибель на Мерцающего. Он решает, что касание невинности жжёт его, вызывая вредоносный эффект. Кукла-погибель защищает владельца, создавая защитный эффект, а особые детские стихи создают радиус действия, который вызывает отталкивание. Следовательно, теперь у Рюхта есть следующие погибели для его теневой феи:  **Невинность-погибель:** касание невинного причиняет Мерцающему вред, обжигая его кожу, словно огонь. Если невинный просто прикоснётся к Мерцающему, то это вызовет 2d4 пунктов урона за раунд, потому что он хаотично-злой. Из-за этого существо избегает вступать в физическую схватку с невинными. Однако в случае крайней необходимости он на них нападёт. Из-за того, что лишь невинные дети могут сжечь Мерцающего, он будет часть пытаться искушать детей или заставлять их совершать злые поступки, чтобы разрушить их невинность.  **Кукла-погибель:** Мерцающие Кости не может влиять на существ, у которых есть любимая игрушка или кукла. Владелец должен действительно любить игрушку или куклу. Приключенец не может просто поднять маленькую куклу и использовать её как защиту. Держа под рукой куклу или игрушку, человек невосприимчив к магическим и сверхъестественным способностям Мерцающего.  **Защитная песенка-погибель:** всякий раз, когда кто-то напевает особую песенку, это создаёт область, в которую Мерцающие Кости не может пойти. Действия Мерцающего не ограничиваются иным образом. Например, он всё ещё может накладывать заклинания на тех, кто находится в зоне действия погибели, или предпринимать дистанционные атаки.  Мерцающие Кости получает спасбросок против эффекта отталкивания (Сложность 13 + модификатор харизмы того, кто устанавливает погибель). Если его бросок успешен, он может спокойно проходить через радиус действия погибели. |

Глава 5: Племена фей

Хотя мы можем изучать различные характеристики, которые есть у отдельной теневой феи, и знаки отличия, которые указывают на разные племена, мы также можем многому научиться, наблюдая за главными племенами теневых фей в контексте их общества – по меньшей мере настолько, насколько мы можем оценить без непосредственного наблюдения за их обществом.

Во время очень короткой встречи с фир, которая дала мне часы дяди Рудольфа, я смогла взять короткое интервью, которое обеспечило нас следующей информацией относительно того, как устроено общество Арак. Я не знаю, может, фир, рассказавшая мне историю, повлияла на моё отношение к ним, но метафора часового механизма постоянно преследовала меня, пока я слушала рассказ существа. Мне казалось, что теневые феи были одним гигантским расширяющимся заводным механизмом. Каждое племя было похоже на шестерёнку, которая продолжала делать то, для чего её создали, даже когда создатель часов – Гвидион – уже давно ушёл. Часовщица дала мне понять, что феи живут в обществе, основанном на кастах, в котором каждое племя занимается тем делом, которое ему назначили, отдавая долг великому обществу Арак. Как было назначено Гвидионом, у каждого племени есть склонность к определённой работе в обществе. Их силы и сама их натура вынуждает их выполнять их функцию.

Племена Теневых фей

В нижеследующем очерке я привожу как мои наблюдения, так и некоторые личные мнения и идеи относительно различных племён теневых фей и их места в обществе. Я, разумеется, не утверждю, что все мои заключения верны; на самом деле, всегда существует риск осознанной дезинформации в получении деталей из бесед с субъектом чьего-либо изучения. Как дом теневых фей затянут туманом и тенями, так и информация о них туманна из-за их уклончивости и сопротивления ясному восприятию.

Ши: Изящество Арак

Ши – дипломаты и аристократы народа Арак. Они обладают уравновешенностью и манерами самых утончённых человеческих дворян, хотя эти черты усилены до чрезвычайной степени. Из всех теневых фей ши, возможно, наиболее охотно идут навстречу, но идти навстречу к одному из них не всегда мудро.

Часовщица сказала мне, что ши не стремятся убивать – разве что в случае самообороны. Однако эти благородные феи небрежно манипулируют разумом смертных с такой лёгкостью, с какой фермер срывает яблоко с дерева.

Несомненно, ши красивейшие из Арак. Они используют свою миловидность как тактику, приводящую души в смятение и смягчающую волю тех, на кого они хотят повлиять. На самом деле менее могущественные из ши могут очаровать человека, заставив его предать его любимых, а более могущественные могут поймать в ловушку чью-нибудь душу сложными связывающими заклятиями и клятвами, которые кроются в том, что кажется просто вежливым флиртом.

Ши, как искусные дипломаты, выступают глашатаями теневых фей, используя своё очарование и манеры, чтобы производить впечатление вне общества, когда это необходимо. Ши не служат злу, хотя их действия могут лежать в пределах того, что мы можем назвать умышленной недоброжелательности. Вместо этого они, согласно словам Часовщицы, «обладают иррациональным страхом того, что не находится под их контролем в той или иной ситуации». Они усматривают в свободной воле смертных опасную переменную, которая предположительно может причинить им вред. Следовательно, как и любые существа с сильным инстинктом выживания, они избавляются от того, что считают угрожающим. Однако, им удалось ограничить свободную волю тех, кого они боятся, используя соблазнение и зачарование, а не более жёсткие методы, используемые тиранами и деспотами смертных.

Ши могут случайно сойти за эльфов. Для глаз смертных отличия между ши и эльфами слишком неуловимы, чтобы заметить различие при случайном взаимодействии. Я иногда думаю над тем, могло ли это заблуждение косвенно привести к нечастой практике отношения к тем, у кого в предках есть эльфа, как к «феерожденным».

Тренированный глаз или ученик теневой феи заметит несколько физиологических отличий между эльфами и ши. Что наиболее очевидно – эльфы могут без всякого вреда для себя ходить при дневном свете, тогда как эльфы его избегают и стараются найти ночные тени. Кроме того, ши обычно выше эльфов примерно на фут, что делает их исключительно высокими для расы, которую обычно называют «маленьким народцем». Ши обладают сверхъестественным спокойствием и отсутствием эмоций, которых нет у эльфов. Мои собственные наблюдения относительно эльфов, встреченных мной, поддерживают утверждение, что они чувствуют те же эмоции, что и люди, и часто их реакцию можно увидеть, в отличие от их собратьев – теневых фей (если они собратья). Ши кажутся отстранёнными и обычно говорят тихим, спокойным голосом. Они не плачут, не злятся, и предположительно – не любят. В то время как диетические пристрастия эльфов широки, ши – по меньшей мере в соответствии с тем, что мне сказали – питаются лепестками цветов и другими деликатесами? произрастающими в Теневом Провале.

Ши ценят многие аспекты творческих способностей смертных, и по этой причине стараются помешать своим Неблагим братьям объявить смертным войну. Ши уважают гений художника или рассказчика и наслаждаются им, а ещё их часто привлекают смертные исключительной красоты. И хотя их привязанность к смертным и заинтересованность в них помогают держать остальных фей на расстоянии, те индивидуумы, которые попадают в поле зрения ши, часто страдают от рокового «дара» превращения, становясь подменышами.

Ситы: Интеллект Арак

Некоторые учёные фей слишком упрощают роль ситов в обществе Арак, относясь к ним как к злым противоположностям ши. В то время как ситы составляют костяк Неблагого Двора и делают вещи, которые в обществе смертных обычно считаются омерзительными, феи по-разному смотрят на действия ситов. Согласно словам Часовщицы, которая предоставила мне редкий взгляд на мотивацию ситов (как и других племён теневых фей), их действия нужно рассматривать с оглядкой на их бессмертие. Мир смертных, цикл жизни и смерти, резонанс света и цвета – всё это лежит за пределами непосредственного опыта этих существ.

Ситы, в частности, восторгаются смертью. Арак бессмертны, и поэтому процесс роста и изменения, который в конце концов завершается смертью, как естественным концом жизни – это странность. Они видят смерть так, как многие смертные видят тайную магию – как нечто, что надо изучить и использовать.

Если, как сказано в легендах, ши были предназначены для обнаружения пользы жизни и творчества, то предназначение ситов противоположно: они должны изучить пользу смерти и её последствий. Ситы считают, что смерть более надёжна, чем жизнь, и вследствие этой философии они достигли больших успехов в некромантии.

Там, где смертные считают убийство другого смертного злым деянием, ситы относятся к убийству как к переходу из одного состояния существования в другое. Таким образом, возвращение тела к жизни после убийства находит всем ресурсам, некогда бывшим враждебными, лучшее применение.

Как и ши, ситы выше эльфов. У них есть врождённое понимание искусства фехтования и дуэлей. Часовщица говорила о сите, который, казалось, материализовался из тени, пронзил сердце смертного, а затем оживил труп, чтобы использовать его как немёртвого слугу или подручного. В то время как ши – а через них и Благой Двор – заботятся об отношениях с различными племенами фей, спорах среди Арак и отношениях со внешним миром, Неблагой Двор отдаёт высокий приоритет защите народа Арак. Поэтому ситы обеспечивают и магическую поддержку, и немёртвых защитников для фей Теневого Провала.

Тэг: Осведомлённость Арак

Из всех племён теневых фей тэг меньше всего заинтересованы в дворах и политике Арак. Зачастую одиночки, они служат разведчиками и охотниками. В этой роли их предпочтение оставаться в одиночестве является преимуществом. Как правило они передвигаются от холма (поселения) к холму, перенося информацию и новости. Каждый холм рассчитывает на то, что тэг, посещая его, принесёт новости о том, чем занимаются смертные во «внешнем» мире, какие заботы занимают умы фей в других холмах, а также незначительные и серьёзные (если такое слово можно отнести к феям) предметы для обсуждения. Однако по большей части тэг мало времени проводят в компании других фей. Они – картографы и исследователи народа Арак; Часовщица утверждает, что тэг нанесли на карту внутренние районы своего королевства. Они также действуют как шпионы Арак в мире смертных. Согласно словам моего информатора, тэг в лисьей форме (или, возможно, несколько разных тэгов) следили за мной и за моей сестрой некоторое время перед тем, как Часовщица приняла решение рассмотреть возможность разговора с одной из нас.

Часовщица утверждает, что нетерпеливость тэг вызвана врождённым любопытством племени и их периодами недостаточного внимания. «Тэг представляют собой раздражающих компаньонов», – говорила фир, объясняя, что тэг как правило очень быстро говорят, и очень словоохотливы. Они обладают богатством информацией, но не проводят различий между важными и неважными вещами. Тэг, делающий доклад, может несколько часов потратить на описание отдельной долины, даже не упомянув, что в долине находится армия смертных и направление её пути.

Глаза и голова тэга быстро двигаются во всех формах, как у дикого животного, которое старается узнать всё о своём окружении.

По-видимому, к огорчению многих других Арак, тэг позаимствовали некоторые социальные ритуалы у животных, которых они изучают и с которыми смешиваются. Тэг предпочитают «метить» свою территорию так же, как территориальные животные, и часто нюхают тех, кого встречают, так же, как животные обнюхивают друг друга.

В целом тэг довольствуются диетой из мелких грызунов и других вредителей. Точно так же, как ши изучают жизнь, а ситы – смерть, тэг исследуют природу – ни одно из племён не знает больше о многочисленных видах лесных созданий. Тэг говорят на сильване так же хорошо, как на «языках» многих животных. Они знают миграционные повадки животных и даже могут истолковать сообщения, передаваемые в запахах млекопитающих и щебетании птиц.

Альвен: Преданность Арак

Пока Часовщица мне не сказала, я не осознавала, что альвены презирают прозвище «рыжики». Названные так из-за своих ярких рыжих волос, которые у них есть в их фей-форме, альвены – фермеры и мастера земледелия среди теневых фей. Всё, что тэг знают о животных, альвены знают о растениях. Они выращивают и собирают еду для Арак, среди прочих вещей выращивая отборные цветы, которыми питаются ши. Их склонность к садоводству граничит с одержимостью, соперничает, и даже иногда превосходит преданность, с которой друиды относятся к природе. Часовщица заметила, что если бы у альвенов был свой путь, они бы стёрли различные культуры и цивилизации мира смертных, возвратив весь мир в первозданное состояние. Хотя они никогда не приблизятся к исполнению этой цели (если это вообще цель), это утверждение иллюстрирует преданность, с которой альвены относятся ко всему зелёному и цветущему.

Альвены превращаются в бабочек, мотыльков и пчёл. Становясь пчёлами, они помогают опылять цветы, как делают и настоящие пчёлы. Многие альвены испытывают сильные эмоции по отношению к отдельным растениям, заботясь об этих избранных цветах или растениях с преданностью любовника или родителя. Для альвена эта забота – чрезмерно успокаивающий и часто чувственный опыт. «Остерегись вытаптывать цветы», – сказала фир практически серьёзным тоном. – «Ты можешь убивать возлюбленную какого-нибудь альвена.»

Из всех теневых фей альвена, возможно, проще всего распознать в его животной форме. Большинство пчёл и бабочек не посещают цветы в середине ночи. Следовательно, те, кто так делает, с большой вероятностью могут быть альвенами, которые занимаются своим делом. Так как они делают это вечером, многие альвены общаются с растениями, когда они закрыты и дремлют, собирая с них семена, корни, лепестки и другие части, которые нужны для питания других теневых фей. Я спросила фир, чувствуют ли альвены огорчение, зная, что другие используют их друзей-растений в качестве еды. Ответ Часовщицы был сухим и незаинтересованным: «Да кого волнует, что они чувствуют?»

Это заявление вновь напомнило мне, что эмпатию считают чертой смертных.

Паури: Презрение Арак

Среди всех теневых фей паури обладают чертами, которые большинство людей назвали бы злыми. Паури наслаждаются болью и страданием, упиваясь ими так же, как смертные предвкушают вечера высокой комедии в театре. Крики боли смертных наполняют этих существ бурным восторгом. Красные шапки часто служат помощниками у ситов. Часовщица заметила, что у многих знатных ситов есть связь, не слишком отличающаяся от таковой между волшебником и его фамильяром, с паури, сидящим на его плече. Они вроде расы слуг, отданной ситам в качестве помощников и подпевал. У неблагих ситов-аристократов очень часто есть «фамильяроподобная» связь с их паури. Ситов и паури обычно устраивают эти дополняющие отношения: ситам нужны трупы для их некромантской деятельности, а паури наслаждаются убийствами. Если паури не связан с высокопоставленным членом Неблагого двора, он присоединяется к охотничьей стае, неся боль и мучения столь многим живущим существам, скольким возможно. Однако другим теневым феям совершенно не грозят злодеяния красных шапок.

Однако смертные – законная добыча, и неважно, взрослые это или дети, животные или люди, или любая другая разумная раса.

Паури вызывают не только физическую боль, но также эмоциональную и психологическую. «Просто они таковы», – объяснила Часовщика, которая сказала, что паури кажутся такими же одержимыми, собирая крики и слёзы, как альвены одержимы собиранием семян и пыльцы.

Красные шапки – убийцы и ассасины народа Арак. Паури искусны не только в умении убивать – они прекрасно подходят для скрытности и секретности. Их проворство и небольшой размер делает их хитрыми шпионами и смертоносными убийцами. Многие паури потихоньку учатся алхимии, чтобы распознавать разнообразные токсины, которые они используют, чтобы делать интересные (им) яды для своего оружия.

Хотя я никогда не видела красную шапку, я думаю, что не стану жалеть о том, что мне не довелось пережить такой опыт.

Портуны: Мудрость Арак

Думаю, из всех теневых фей мне больше всего хотелось бы повстречать портуна. По словам Часовщицы, эти Арак наименее угрожающие по отношению к людям, и наиболее доступные. Портуны – учёные и хранители знаний народа элле. Они посвятили своё бессмертие тем же идеалам, которым мы с сестрой посвятили свою жизнь: поиску и сбору знаний. Как и паури, портуны – раса «слуг». Они чаще всего служат Благому Двору и обычно связаны со знатным ши так же, как паури связаны с ситами. Если бы не было риска стать подменышем, я бы могла решиться найти портуна, чтобы побеседовать с ним и поделиться информацией. Когда я признала это в разговоре с Часовщицей, то она заверила меня, что я наверняка видела одного раньше, но не узнала его.

В естественной форме портун напоминает крохотного темнокожего эльфа с белыми волосами и большими глазами. Эти существа обладают магическими целительными способностями, похожими на те, которыми обладают жрецы. Они обычно кроткие спокойные существа с мягкой индивидуальностью и очень тихими голосами.

Портуны предпочитают бежать, чем сражаться. Они знают, что они не обладают большими силами и выживают, потому что могут лечить своих более одарённых защитников. По всей видимости, целительные способности портунов не могут лечить раны, нанесённые солнечным светом.

Часовщица обмолвилась о том, что портуны также являются хранителями секретов Теневого Провала. На самом деле они хранители знаний расы, которая живёт в двух измерениях. Вполне возможно, что эта функция обеспечивает их способностью понимать природу ткани мироздания. Вновь размышляя над этой информацией, я думаю теперь и над тем, не сказала ли Часовщица это мне намеренно, чтобы я попыталась отыскать портуна для беседы – несмотря на риск потерять и свою душу, и тень.

Муриан: Доблесть Арак

Попросту говоря, танцоров непросто одолеть в бою. Кроме того, что они весьма искусные бойцы, они жульничают. Феи заметили их способность воздействовать на разум своей жертвы. Если ши использует свои силы, чтобы принудить окружающих к вежливости при дворе, или чтобы контролировать разум смертного любовника, муриан используют магию разума в бою.

Клинок в руках муриана приобретает определённые магические свойства. Если танцор порежет своего соперника в бою, жертве придётся использовать всю свою волю, чтобы сопротивляться принуждению танцевать, а не защищаться. Чем больше ударов делает муриан, тем большему давлению подвергается воля жертвы. Этот танец часто заканчивается смертью для партнёра муриана по танцу. Всего лишь горстка танцоров может уничтожать значительные группы смертных.

По словам нашего информатора, муриан много смеются, но редко говорят. Они выступают в качестве наблюдателей в разных общественных ситуациях, выражая согласие или несогласие выражением лица и на языке тела. Однако в бою муриан вполне могут разговориться. Группа сражающихся танцоров часто болтают между собой, высказывая свои мнения и наблюдения. Во время боя муриан могут говорить обо всём, от тактики своего соперника до своего текущего положения. Они рассказывают забавные истории, шинкуя врагов на мелкие кусочки. Эта тактика, как правило, отвлекает их врагов. Они часто оскорбляют своих оппонентов, указывая на их слабости, уязвляя их гордость так же сильно, как их тела.

Ни одно другое племя не бывает настолько болтливо в бю, разве что кто-то берёт в рассчёт боевые песни и вдохновляющую поэзию ши.

На поле боя муриан управляют тактикой. И ши, и ситы подчиняются их приказам во время боя. Муриан также используют различные психологические приёмы ведения войны. Известно, что они раскрашивают себя в синий, одеваются в одежды юных деревенских дев и шкуры животных, и даже нападают совершенно обнажёнными.

Браги: Ремесленники Арак

Белолюди – архитекторы, строители и рабочие народа теневых фей. Они ответственны за создание холмов Арак и особенно одарены талантом в работах с камнем. Они координируют работу с тэгами, чтобы найти потенциальное место для нового холма Арак. По словам нашего информатора-фир, браг и тэг часами болтают исключительно о территориальной информации. Браги вырывают внутренние части холмов и гор, чтобы создать продуманные, часто массивные подземные убежища, защищающие фей от солнца. Браги очень гордятся своей работой. Хотя ни один смертный не видел, чтобы браг сооружал здание и возвращался, чтоб описать его, все, кто знает о теневых феях, согласятся, что мастерство брагов соперничает с мастерством дварфов и гномов.

Браг также талантливы в плотницком деле, сочетая дерево и камень такими способами, которые смертные архитекторы никогда не освоят из-за того, что их жизнь слишком коротка.

Часовщица указала, что браг также наиболее страстные из Арак, когда дело доходит до пирушки. «Они играют с тем же пылом, что работают», – указала наша информатор-фир. Это было первое услышанное мной упоминание о том, что теневые феи принимают участие в каких-нибудь мероприятиях исключительно для развлечения. Потребовав от Часовщицы продолжения, я узнала, что браги, как большинство рабочего народа, наслаждаются хмельными и сбродившими напитками так же, как музыкой и другими видами развлечений. По-видимому, браги также склонны к приступам гнева, вызванным горячительными напитками, как и некоторые смертные.

Фир: Изобретательность Арак

Часовщица оставила собственное племя напоследок в нашей беседе, заметив, что фир – изобретатели народа Арак. Если портуны – мудрейшие из народа элле, то фир – самые креативные, они изобретают новые устройства для развлечения и удобства теневых фей. Фир придумывают вещи для всех племён, их изобретения варьируются от механических средств защиты холмов до сортировщика цветов для аристократии. Браг используют инструменты, сделанные фир, а ши играют на музыкальных инструментах, изготовленных ими. Однако когда Часовщица спросила меня, хочу ли я узнать о некоторых из орудий, которые используют паури, я отказалась, сказав, что предыдущих объяснений моей гостеприимной хозяйки было достаточно, чтобы я получила представление о виртуозности фир и широте их таланта.

Во время нашей беседы я поняла, что скромность – необязательная черта для фир. Пока мы разговаривали, Часовщица вырезала что-то из кусочка дерева. Когда мы закончили, фир вручила мне этот кусочек дерева в качестве прощального подарка. Это была кукла, устрашающе реалистичное подобие меня (или моей сестры, если уж на то пошло). Я всё ещё храню деревянную куклу, опасаясь надолго выпускать её из виду. Вплоть до этого дня, всякий раз, как я просыпаюсь от кошмара, я поворачиваюсь и смотрю на куклу – и она мне улыбается.

Попутные мысли

Помимо наиболее многочисленных племён, описанных выше, существует несколько менее многочисленных племён, редких и более узкоспециализированных. Часовщица упомянула особым образом созданное племя ассасинов, известное как ветерки, но утверждала, что поскольку я никогда не увижу ни одного из них, нет нужды их описывать. Я должна признать, что такое уклончивое объяснение заинтриговало меня, но мне не удалось выудить никакой более подробной информации.

Часовщица также подробно остановилась на некоторых вещах, которые изменились в её жизни в тех пор, как она познакомилась с миром света, цвета и формы. Одна из тем затрагивала тот факт, что религия начала приобретать среди Арак некоторую популярность.

Хотя я не подозревала, что теневые феи придерживаются какой-либо системы верований, столь организованной, как религия, мой информатор сообщила мне, что встреча с внешним миром привела к тому, что даже такие замкнутые расы, как теневые феи, рассмотрели возможность новых впечатлений.

Живя в своём прошлом доме, теневые феи мало что знали, кроме желаний их хозяев. А теперь у каждой из них стоит на пороге открытия самосознания. Возможность свободной воли и нравственного выбора лежит перед ними, и возможно, мало помалу осознание добра и зла наконец изменит поведение теневых фей.

Я выразила мнение, что для смертных лучшим решением будет найти способ как-нибудь подружиться с теневыми феями, чем бояться того дня, когда нам придётся столкнуться с ними в бою – неважно, будет это прямое или непрямое сражение. Идея сражения с бессмертным и аморальным врагом – не слишком радостная перспектива.

Происхождение фей-жрецов

*– Из всестороннего очерка Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

Хотя божественная магия не неизвестна народу Арак, она всё же редко встречается и редко ценится. Как некогда порабощённая раса, теневые феи ищут собственных традиций. Цель помимо простого служения чрезвычайно важна дла них. Они всё ещё разными способами ищут своё место в этом суровом и неумолимом мире солнечного света.

В конечном итоге первые из ши получили божественные силы, по-видимому исходящие от их фейских духов-предков. Источники ссылаются на то, что один из лучших архиваторов собирал информацию и знания о предках фей в этом загадочном королестве. Королева Благого Двора предположительно пыталась связаться с этими существами и приказала своему архиватору, женщине-ши по имени Айлия, найти способы сделать это. Обученная жрицей-нимфой, Айлия молилась духам фей-предков. Её молитвы были услышаны, и она стала первой жрицей Арак.

Чудеса божественных сил быстро и надёжно охватили общество Арак. Вокруг Айлии быстро образовался культ поклонения «истинным феям». Королева Мэйв была в восторге, одобрив зарождающуюся церковь. Её Неблагие коллеги немедленно невзлюбили культ, видя в нём угрозу свободе Арак, которая досталась им большой ценой, и публично осудили движение. Однако оно медленно росло, и всё больше жрецов и жриц получали божественные силы от этих загадочных предков.

*– Заметки об упоминании божественной веры среди теневых фей, записанные Лори Везермэй-Фоксгров и исследованные Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

|  |
| --- |
| Жрецы фей  Жрецы фей в наиболее важных вопросах напоминают клериков, и уровни клерика можно добавлять любой теневой фее-НПС (или ПС), как уровни персонажа. У них тот же запас Кубиков Жизни, очки навыков, умения, бонусы атак, спасброски и заклинания, как у обычных клериков. Жрецы фей получают спонтанные возможности к колдовству только относительно целительных заклинаний, независимо от их мировоззрения.  Список заклинаний для жрецов фей такой же, как для любого клерика соответствующего мировоззрения. Специальное оружие и броня такие же, как для клириков, а излюбленные виды оружия (духов) могут варьироваться. Жрецы фей не обладают возможностью испугать нежить. Вместо этого жрец фей может приказывать фейским созданиям при тех же условиях: жрец (или жрица) фей может попытаться приказать феям определённое количество раз в день, равное 3 + его бонус Харизмы. Используйте таблицу 8-9 в Руководстве Игрока, чтобы определить результаты проверки Харизмы.  Жрецы фей выбирают два домена из следующих: Гламур, Удача и Хитрость. Домен Гламура уникален для жрецов-фей.  Домен Гламура  **Божество:** фея-предок.  **Дарованные силы:** вы получаете бонус +3 ко всем спасброскам против зачарований, воздействующих на разум или изменяющих восприятие.  ***Заклинания Домена Гламура***   1. **Очаровать человека.** Вы делаете одного человека своим другом. 2. **Сверкающая пыль.** Вы можете ослепить существ и обнаружить положение невидимок. 3. **Очаровать монстра.** Вы заставляете одного монстра поверить, что он ваш союзник. 4. **Изменить память.** Вы можете изменить 5 минут памяти субъекта. 5. **Сновидение.** Вы можете отправить сообщение любому спящему. 6. **Вуаль.** Вы можете изменить внешность группы существ. 7. **Кошмар.** Вы можете наслать видение, которое наносит 1d10 урона, усталость. 8. **Очаровать монстра, массовое.** Работает как «***очаровать монстра***», но влияет на всех в области 30 футов. 9. **Рок.** Как «***воображаемый убийца***», но влияет на всех в области 30 футов. |

Чёрный мифрил

Хотя это вещество не касается непосредственно племён, его, пожалуй, стоит упомянуть, потому что некоторые из наших читателей могут встретить фей, одетых в подобные одеяния. Сказки о необыкновенном металле, известном как мифрил, известны в основном из-за контактов с различными эльфами. Согласно записям дяди Рудольфа, этот металл берёт своё начало в другом мире. Мифрил одновременно невероятно лёгкий и исключительно прочный. Эльфы, которые практиковались работать с ним, необычайно молчаливы относительно его происхождения и состава.

Часовщица заметила, что теневые феи знают, как создать вариант этого мифического металла, который называется чёрным мифрилом. Они охраняют секрет отого, как создать эту субстанцию и работать с ней, ото всех, включая лесных эльфов. Обладая свойствами лёгкости и прочности мифрила, чёрный мифрил также обладает дополнительным преимуществом: не отражает свет. Похоже, чёрный мифрил поглощает свет, что делает скрытность весьма лёгким делом, если кто-то одет в броню из чёрного мифрила. Однако, как и в случае с большинством брони, он не помогает передвигаться тихо. Однако некоторые умные индивидуумы научились зачаровывать броню из чёрного мифрила заклинанием «тишина», что даёт возможность при надетой броне спрятаться прямо на виду.

|  |
| --- |
| Броня из чёрного мифрила  Считается, что броня из чёрного мифрила на одну весовую категорию легче, чем нормальная броня такого типа. Соответственно, нагрудник из чёрного мифрила будет считаться средней бронёй, а не тяжёлой, а кольчуга из чёрного мифрила будет лёгкой, а не средней бронёй. Вдобавок, броня из чёрного мифрила даёт надевшему её бонус +5 к проверкам на Умение прятаться, что эффективно действует лишь при условии, что надевший неподвижен. В противном случае действуют штрафы обычной брони. |

Одна из причин редкости чёрного мифрила, по словам Часовщицы, заключается в том, что его можно создать только в атмосфере Теневого Провала или на другом Теневом Плане. Правители дворов теневых фей обладают кузницами, в которых браг и фир производят чёрный мифрил.

Оружие из чёрного мифрила тоже делают. Из плоского твёрдого чёрного металла получаются клинки, которые кажутся пугающими и обладают значительной прочностью. Хотя оружие из чёрного мифрила само по себе не имеет магических свойств, оно также прекрасно подходит для зачарования. Часовщица заметила, что знание теневых фей включает несколько сказок об обладающих именами зачарованных клинках из чёрного мифрила, принадлежащих героям теневых фей. Наиболее значительный набор артефактов из чёрного мифрила, известный теневым феям, это регалии их покровителя и героя, Арака.

Глава 6: Бессмертный разум

Бессмертный разум – довольно самонадеянное название, поскольку разве может пара простых смертных, относительно недавно столкнувшихся с ним, предположить, что может проникнуть вглубь мышления бессмертной расы? Тем не менее, мы из лучших побуждений предпримем этот, может, даже весьма осознаваемый шаг, надеясь коснуться нашей цели в процессе. Мы чувствуем, что необходимо попытаться, потому что последствия столкновения с разумом теневых фей без какой-нибудь точки отсчёта могут быть действительно гибельными. Пожалуйста, считайте эту главу обязательной подготовкой к чтению главы 8: Противостояние Теневым Феям.

В этой главе мы исследуем бессмертный разум с помощью двух подходов. Во-первых, мы обсуждаем психологию теневых фей. Как и все разумные создания, все теневые феи – уникальные существа с уникальной личностью. Однако в поведении фей можно различить определённые модели поведения. При размышлениях всё же следует рассматривать «модели поведения», а не «правила поведения», потому что непохоже, чтобы феи сами понимали правила, направляющие их действия. Во-вторых, мы изучаем социологию фей. Постороннему наблюдателю (если у народа фей вообще может быть посторонний наблюдатель) кажется, что социальные отношения фей определяются племенами. Возможно, эта теория верна, хотя мы подозреваем, что общность мировоззрения и цели тоже на них влияют.

Тяжесть бессмертия

Давайте начнём наше обсуждение с бессмертия, как если бы оно было линзой, сквозь которую все Арак взирают на мир. Ясно, что оно должно оказывать первостепенное влияние на них психику. Бессмертие всегда было тем, чего человечество страстно жаждало. К сожалению, все известные дороги в этом направлении в конце концов ведут к бессмертной жизни и искажению души, если душа вообще переживает это путешествие. Превращение в лича, возможно, самый бесславный из этих путей. Следовательно, можно предположить, что бессмертие приравнивается к власти, испорченности и злу. Однако, феи не стремятся к бессмертию, оно достаётся им во время создания. Следовательно, бессмертие – это характеристика фей, а не осознанная цель. Мы определённо недостаточно мудры, чтобы сказать, благословение это или проклятие. Возможно, каждая фея должна решить это для себя.

Люди и другие представители нашего рода, жаждущие бессмертия, часто делают так из-за того, что считают, что им ещё много чего надо завершить в этом мире. Так не обязательно бывает в случае рождённых бессмертными. Хотя некоторые феи могут думать о том, чтобы потратить преимущество их протяжённости жизни для своей выгоды, другие просто развлекаются, пользуясь моментом.

Феи придумали множество направлений, занимающих их разум и тело во время течения вечности. Скука – это образ жизни фей, и им приходится постоянно сражаться с ней, выдумывая новые креативные подходы. Их более земные занятия напоминают человеческую жизнь – искусство, архитектура и тому подобное. Однако в каждом случае эти «занятия» достигают высот, недостижимых для смертных. Лори однажды встречалась с человеческим мастером-скульптором, который вырезал портрет своей жены больше девяти лет. Мужчина сокрушался, что его творение никогда не будет окончено, потому что его руки слабеют с возрастом, а объект его восхищение изменяется быстрее, чем может резать его резец. Лори благоразумно предупредила его, чтобы он не причитал слишком громко, чтобы феи не предложили ему решение его проблем. У скульпторов-подменышей не возникает проблем с тем, чтобы работать над творением на протяжении столетия, а подменыши-модели могут быть очень терпеливыми.

Времяпрепровождение на все времена

Ничто не интересует фей больше, чем взаимодействие со смертными. В большинстве источников говорится, что мы восхищаем фей или, по меньшей мере, пробуждаем лёгкое любопытство. Дорогой читатель, пожалуйста, не путай это восхищение с уважением или доброжелательностью. Вместо этого подумай о том, как ребёнок может взаимодействовать с бабочкой: жестокий ребёнок может оторвать ей усики, просто чтобы посмотреть, как она будет бесцельно летать вокруг. Заботливый ребёнок может посадить её в банку, собираясь любить её всегда, но опечалившись, когда она умрёт от удушья. Любующийся ребёнок может проколоть её булавкой, чтобы сохранить её красоту в рамке навсегда.

Феи известны своими шуточками и другими видами озорства. Проделки фей часто упоминаются в фольклоре, и их не раз обвиняли в похищении вещей. Наш отец однажды рассказал нам, что служанка в Вересковом доме никак не могла запомнить, где именно лежат серебряные тарелки, и обвиняла бы фей в том, что они поменяли местами вилки и ложки прямо перед обедом. Одна даже оставляла окно приоткрытым в обеденном зале, чтобы добавить правдоподобности своим словам!

И пусть история нашей служанки несомненно была поддельной, с другими рассказами разобраться сложнее. Однажды ночью в Виктале по непонятной причине загорелся дом алхимика и его лавка. Разноцветные языки пламени танцевали вокруг дома почти час, причём, цвета и звуки были такими, как будто кто-то смешал и поджёг разные компоненты. Посмотреть на зрелище собралась вся деревня, хоть и с безопасного расстояния. Некоторые жители сообщали, что видели странные тени, которые появлялись и исчезали в огне пожара. Одна из женщин убежала в страхе, крича, что в огне танцевали души алхимика и его семьи.

Когда огонь улёгся, жители городка зашли в тлеющие руины, чтобы извлечь тела. Но вместо останков они обнаружили три незатронутых пламенем прекрасных алебастровых сосуда, оставшихся в хранилище магазина. Один храбрец открыл банку, обнаружив частично сгоревшие останки жены алхимика – несожжённой осталась только прядь её рыжих волос. Жители городка были уверены, что в случившемся виноваты феи. Мы с Дженнифер сомневаемся, что феи зажгли огонь, но пришли к заключению, что пожар, вероятно, действительно привлёк группу ситов. Известно, что ситы передвигаются в форме теней и иммунны к действию пламени, а ещё у них есть чёрное чувство юмора, которое в этом случае могло проявиться в перемещении сгоревших останков в хранилище. Как и в случае с многими проделками фей, «шутка» обычно кажется жертве неуместной, потому что бессмертие может странным образом воздействовать на чьё-то чувство юмора.

Более зловещий случай произошёл с владельцем лошадиного ранчо в Новой Вассе возле Канторы, который рассказал, как попытался расширить своё дело, выращивая пастушьих собак. В ту ночь, когда он купил собак, они часами лаяли на скалистую глыбу неподалёку. В какой-то момент собаки внезапно затихли. На следующее утро хозяин ранчо обнаружил, что его собаки лежат мёртвые, и одна из лошадей тоже, вне сарая. У собак было много сломанных костей, а у лошади был переломлен позвоночник. Как можно было понять по ранам животных, собак с большой высоты сбросили на спину кобылы, когда она сбежала на пастбище. Некоторых собак бросали не один раз. Подобная этому случаю жестокость указывает на паури. Паури также мастера иллюзий, что объясняет то, почему воплей животных никто не услышал.

Известно, что теневые феи даже развязывают войну для развлечения. Конечно, феи не могут убивать друг друга, согласно Закону Арак. Использование подменышей в сражениях вполне убедительно указывает на эту проблему. Феи также используют нежить и разных конструктов, когда подменышей не хватает, или если требуются более разнообразные войска. Браг и их родня иногда создают для этих смертельных игр укрепления и осадные орудия. Использование таких «одноразовых» солдат, несомненно, приводит к тривиализации войны. В одной сказке говорится, что пара муриан однажды устроили бой, чтобы решить спор о том, кто станет лучшими воинами-подменышами – жители Тепеста или Новой Вассы. К несчастью для смертных, всё ещё живущих в Новой Вассе, их пропавшие жители одержали победу.

Это навело меня на мысль, что мы слишком углубились в изучение тёмной стороны личности фей, потому что доброжелательные феи определённо существуют. Известно, что феи делают для смертных много незаметных одолжений, а некоторые даже влюбляются в представителей нашего вида. Мы подробно обсудим эту тему в следующей главе.

Религия не играет большой роли в жизни Арак. Они не поклоняются богам, какими мы их знаем, хотя некоторые Неблагие однажды для интереса вступили в культ Паучьей Королевы. И хотя теневые феи могут не поклоняться никому, они действительно приносят дань уважения своему спасителю, Араку Эрлкингу. Они часто устраивают паломничество в его пустой склеп, чтобы выразить своё уважение. У нас нет отчётов о том, какие именно ритуалы проводят там паломники, но можем представить, что для смертных они такие же чуждые, как все фейские явления.

Кроме общих занятий, каждое племя Арак нашло свой способ проводить время своего бессмертия. Альвены, браги, фир, портуны и ши проводят большую часть времени, занимаясь искусством. Альвены предпочитают заниматься своими садами, всегда ища совершенный цветок, браги работают дизайнерами и создателями больших структур мира фей, а фир обычно работают с маленькими, более сложными устройствами. Портуны ищут новые растения для своих целительных бальзамов и алхимических зелий, а ши слагают песни и стихи, рисуют и создают скульптуры.

Другие племена – муриан, паури, ситы и тэг – занимаются более зловещими вещами в свободное время. Муриан выращивают огнедышащих гончих, которые служили бы им в бою. Паури любят шпионить, подслушивать и наслаждаться страданиями. Ситов очаровывает смерть; они ищут кладбища и места великих битв, чтобы оставаться среди трупов. У ужасающе примитивных, анималистичных тэгов, похоже, нет других интересов, кроме преследования и охоты на всё, что можно назвать добычей.

Давайте обсудим значение искусства фей более подробно, взглянув на альвенов. Альвены любят искать новые растения, которые можно вырастить, и они могли забирались в своих поисках весьма далеко от Теневого провала, например, их встречали у Невучар Спрингс. Возможно, альвенов привлекают цветы и другие растения из-за их хрупкости и временной красоты, точно так же, как других Арак привлекает человечество по похожим причинам.

Альвены искусны в скрещивании разных видов растений; должно быть, экспериментирование стимулирует их разум. Несомненно, альвены были бы очень полезны алхимикам и травникам, если бы только позволяли собирать образцы своего труда! Это может быть заманчиво, но мы должны предупредить тех, кто ищет сад альвена, чтобы заполнить свои аптечные лаборатории. Альвены будут рьяно защищать свои сады и фермы ото всех, кто попытается повредить им. То же самое можно сказать о любых Арак, защищающих своё искусство.

Охотник из Даркона рассказал, что нашёл прекрасный цветочный сад далеко в чащобе. Каждый раз, возвращаясь туда весной, он обнаруживал, что цветы стали ещё красивей и ароматней. В своё седьмое путешествие в скрытый сад он почувствовал такой опьяняющий запах, что не смог уйти, пока цветы не сникли тремя неделями позже. Он утверждал, что ночью он лежал на постели из клевера, а «ночные пчёлки» пели ему колыбельные. К счастью, он был так восхищён цветами в саду, что никогда не пробовал сорвать ни один из них. В конце своего пребывания он был вознаграждён капелькой мёда, оставленной на его губах, пока он спал. Когда он слизнул мёд с губ, его ноющий желудок заполнился, как если бы он только что побывал на пиру.

Физиология

Необходимо понимать одну очень важную, исключительную вещь в том, что касается фей: психология фей влияет на их физиологию. На самом деле, «влиять» – слишком слабо сказано. Психика теневых фей трансформирует их физическую форму. Разум создаёт тело, которое ему подходит, или, возможно, служит. Как и большинство фейских явлений, эта характеристика противоречит смертному восприятию мира, где чьи-то физические характеристики часто влияют на мировоззрение этого человека. Существует очень сильная взаимосвязь между моральным компасом феи и её племенем. Так что старую поговорку о том, что не надо судить по внешности, к феям можно не применять.

Мы можем примерно установить, что родословная феи не играет роли (или эта роль ограничена) в определении её племени. То есть, ребёнок двух портунов может стать ситом так же свободно, как и портуном, если влияние окружающей среды этому способствует. Разумеется, хорошее воспитание может повлиять на моральные устои феи, и в конце концов – на её окончательный выбор племени. Даже существуют свидетельства о том, что феи могут сами менять своё племя путём продолжительных изменений личности.

Влияние окружающей среды

Несмотря на то, что фей действительно можно найти почти где угодно, их домом является Теневой Провал. Наш дядя однажды сказал нам не судить кого-то, пока мы не проведём одну ночь в его доме. К сожалению (или, возможно, к счастью) мы не проводили ночь в том тёмном месте и не можем предложить вам отчёт из первых рук. Однако у нас есть относительно надёжная информация из третьих рук, которую мы нашли в записях Рудольфа ван Рихтена, и которая может дать нам немного понимания в этом отношении.

Записи Ван Рихтена включают письмо от тепестанского охотника, который проследил за феей до Теневого Провала. Мы будем называть его Дереком. Этот человек был более чем безрассуден, но он жаждал мести. Теневые феи по неизвестным причинам забрали его маленького сына.

Мы не станем обсуждать путь, который пришлось пройти охотнику, чтобы защитить нашего читателя. Если окажется, что вам необходимо совершить путешествие в сумеречное королевство, то нахождение пути станет меньшим из испытаний, с которыми вам придётся столкнуться. Мы можем сказать, что само путешествие достаточно опасно, и что требуется значительная мотивация, чтобы путешествие действительно стоило риска. Представьте, каким привлекательным должен мир смертных казаться теневым феям, чтобы они пересекали эту опасную границу с такой частотой! Здесь мы приводим выписку из записей нашего дядюшки:

Первым, что я заметил, были облака – такие густые, что вокруг было темно, как ночью, а ещё там внизу было несколько теплее, чем наверху. Виктал был бел от снега, что упрощало мою слежку. Но внизу, в Провале, не было снега, что заставило меня думать, не оказался ли я просто под землёй. Это могло объяснить также и неестественный вид деревьев и растений. Хотя я не думаю, что это была пещера, в первую очередь потому, что там также шёл дождь. Однако дождь определённо неправильно пах, и казалось, будто он прилипает к твоей коже. Само место также было ужасно большим, так что я совершенно уверен, что побывал в Теневом Провале.

В любом случае, я пробыл там недолго, прежде чем заметил старого слепого отшельника. Он не выглядел как один из демонов, забравших моего сына, так что я подумал, что он мог бы помочь мне. Отшельник сказал мне, что похитители проходили мимо несколько дней назад (не уверен, как он понял, что это были они). Я сказал, что он ошибается, потому что я всего в трёх часах от них. Отшельник сказал, что время внизу течёт не так, как наверху. Он назвал это «временной фугой». Сказал, что день здесь, внизу, был лишь часом там, наверху. Итак, я понял, что он сошёл с ума, и собрался уходить. Затем он открыл свою истинную сверхъестественную природу и вызвал тени, чтобы украсть мою душу, прежде чем я бы мог убежать. Тени гнались за мной тем же путём, что я пришёл, и я никогда больше не возвращался. Я горько плакал о моём мальчике. Временная фуга или нет, но этот опыт украл у моего тела и разума добрый десяток лет.

– Из личной переписки Дерека из Тепеста с доктором Рудольфом ван Рихтеном

Первым делом охотник заметил, что в Теневом провале постоянные сумерки. Нет захватывающих видов, радующих глаз; ландшафт скрывается в темноте, пока не окажется у тебя перед носом. Цвета мира непременно приглушены – радость ярко-красного, небесно-голубого и сверкающего золотого цветов не для тех, кто живёт в тенях. «Но подождите!» – может заметить наш внимательный читатель. «Разве можно скучать по тому, чего ты никогда не знал?» Хотя феи и правда являются одним целым с ночью, так было не всегда. Если предания верны, то некогда, очень давно, феи ходили под солнцем. Мы подозреваем, что когда народ элле слился с тенью, некоторые вынесли из темноты больше, чем другие. Возможно, старейшие, которые лучше сопротивляются испорченности – может, они помнят свет и стремятся к нему.

Охотник заметил и другой интересный, хотя и менее значительный, факт, что в Теневом Провале никогда не идёт снег. Охотник ушёл в разгар зимы, но не увидел внизу ни снежинки. Мы консультировались с Николасом Бёрнвиком, известным экспертом по погоде из Мордента. Учитывая то, что внизу Провала идёт дождь, мистер Бёрнвик предположил, что снег, падающий в Провал с небес, тает прежде, чем достигнет земли. Он также предположил, что туман, который закрывает верх Провала, может задерживать под собой тепло, приводя к тому, что внутри Провала теплее, чем снаружи.

Мы приносим извинения, что приводим это короткое отступление о зимней погоды в Теневом Провале в главе о мышлении фей. Наша точка зрения, пусть и незначительная, заключается в том, что некоторые феи могут быть очарованы снегом. В зимнее время возрастает количество отчётов об активности фей, и по большей части это из-за того, чо люди находят странные следы на снегу, выпавшем ночью. Похоже, что ши особенно заинтересованы в вопросе, например, реалистичным «Снеговиком мистера Брамбла», которого показывают в Тепесте.

Похоже, что «временная фуга» действительно существует, каким бы невозможным это ни казалось. У нас есть другие отчёты, объяснить которые может лишь наличие этого феномена. Если в Теневом Провале время действительно течён иначе, то это весьма ценная информация, которую нужно учитывать, имея дело с феями. Если кто-нибудь перехитрит фею в нашем мире, эта фея может вернуться в Теневой Провал, чтобы спланировать месть. В то время как у феи будет год, чтобы спланировать всё, у несчастного обидчика будет только две недели, чтобы насладиться плодами своего успеха!

Социология

Начиная писать эту книгу, мы почувствовали, что должны включить раздел о социальных отношениях фей. Из собственного опыта нам известно, как сильно общество может повлиять на наше мировоззрение. Однако мы столкнулись с вопиющим отсутствием информации о предмете. Затем к нам в руки попал дар: Рукопись Маркусена, как мы будем его называть. Следуя записям доктора Ван Рихтена, мы отправились в маленькую деревушку в Тепесте, где долго говорили о странных событиях, произошедших там, с Инквизитором по имени Джоселин.

Рукопись Маркусена

История началась в недалёком прошлом, в доме Алдрена и Адрины Маркусен. Алдрен был корыстолюбивым мечтателем, он постоянно придумывал схемы, которые должны были привести его к немедленному обогащению. Когда его жалкие вложения привели к тому, что он обеднел ещё больше, то его идеи стали ещё более наглыми. Алдрен приобрёл «карту сокровищ лепреконов» от кого-то, кого он почитал надёжным источником. По карте выходило, что пункт назначения лежал внутри Теневого Провала. На этом моменте кто-нибудь мог бы легко (и, вероятно, мудро) выбросить карту, как мошенническую. Но карта, по всей видимости, действительно привела Алдрена в сердце Провала, что может заставить нас задуматься над тем, был Алдрен искателем приза, или сам стал призом, того не желая.

Может быть, никто никогда не узнает, что случилось с Алдреном во время путешествия, но осмелюсь признаться, что мы с Лори страшно повеселились, обсуждая это, хотя нам немного стыдно. Такие обсуждения обычно неуместны для благовоспитанных леди, но возможно, это ещё один пример привлечения загадочного Сумеречного народца. Предполагалось, что Алдрена не будет месяц. Через год его жена потеряла надежду. Затем одним поздним вечером Адрина увидела старика, который бежал через поле к её дому. Мужчина побежал быстрее, когда солнце начало спускаться за горизонт, как будто пытался перегнать закат. Когда Адрина схватила лопату, чтобы защититься, мужчина позвал её. Адрина выронила лопату в изумлении, когда услышала голос своего мужа от человека, который на вид был старше его раза в два.

По-видимому, Алдрен страдал не только от сверхъестественного старения. Адрина заметила, что у Алдрена не было ног от бедра, их заменяли механические деревяшки. Они были чудом инженерной деятельности, потому что Алдрен ходил (и бежал!) так, как если бы они были его собственными. По словам Инквизитора, Адрина очень переживала, что внутри могли быть феи, которые тянули за проволочки, чтобы заставить ноги двигаться. После встречи с Часовщицей в Мартира Бэй, я могу предположить, что ноги были остроумной конструкцией фир, и Алдрен получил их в подарок.

Алдрен не поговорил со своей женой о том, что случилось, сказав лишь, что ему нужно подготовиться, а затем отдохнуть. Адрина заметила, что Алдрен вцепился в мелко гравированную медную трубку, которую держал в руке, и металл погнулся из-за того, что он сжимал его очень сильно. Алдрен вышел в сарай и вернулся с железным инвентарём. Оправданно напуганная, Адрина провела ночь в доме своей сестры.

На следующее утро Адрина вернулась домой со своей сестрой и Инквизитором Джоселин. В доме всё было вверх дном, а безжизненный труп Алдрена был найден подпёртым на стуле. Его деревянные ноги пропали, как и его настоящая голова. Вместо неё к его шее была приставлено искусно вырезанное деревянное подобие его головы, на котором красовалась садистичная ухмылка. К несчастью для Алдрена, его деревянная голова функционировала далеко не так эффективно, как его деревянные ноги.

Инквизитор Джоселин сожгла дом дотла вместе с телом Алдрена, оставшимся внутри. Инквизитор Джоселин взяла Адрину под надзор, но безрезультатно. Через два дня Джоселин проснулась и обнаружила Адрину вялой и невосприимчивой – лишённой тени. Церковь никто не обыскивал, так что мы склонны думать, что мучения страдающей вдовы решил облегчить сит, симпатизировавший ей, и решивший сделать её подменышем. Инквизитор Джоселин сжалилась над Адриной, поместив её в психическую лечебницу, а не оставив на произвол судьбы, как обычно бывает с лишёнными тени.

После встречи с Инквизитором Джоселин мы с Лори отправились к месту, где стоял дом Маркусенов. К нашему удивлению, сарай остался цел. Заглянув внутрь, Лори обнаружила гравированную медную трубку! Или, возможно, более правильно будет сказать, что он обнаружил её. Лори клянётся, что подняла прекрасно сбалансированный молот и засунула его за пояс, но когда она вышла на свет, под кожей её пояса находилась медная трубка Алдрена.

Предприняв все возможные предосторожности, я внимательно изучила содержимое трубки. В ней находилось то, что мы теперь называем Рукописью Маркусена. В то время я не слишком хорошо понимала, что держу в руках. Когда я развернула ярко-белый виток, я узнала Cумеречное письмо теневых фей, которое было описано в записях Ван Рихтена. Быстро наложив заклинание, которое позволило мне прочитать слова, я поразилась тому, что появилось перед моими глазами. Я моргнула и протёрла свои очки, но безрезультатно. Когда я просмотрела несколько слов, текст размылся и изменился, снова став нечитаемым.

После долгих месяцев исследования я смогла определить точную процедуру расшифровки фейских записей. По-видимому, иногда феи используют зачарованные чернила, чтобы защитить ценную информацию. Чтобы прочесть написанное чернилами, нужно делать это при свете свечи, созданной из того же компонента, что и чернила. В случае с Рукописью Маркусена чернила были изготовлены из редкого ночного цветка. Надлежащим образом изготовив свечу, я смогла прочесть огромный объём информации, содержавшийся в свитке.

Манускрипт – это запись суда, сделанная ши, исполняющим роль секретаря для Благого двора. Я не знаю, когда была сделана эта запись, потому что календарная система, использованная феей, ускользает от меня. Тем не менее, запись может пролить свет на общество фей, поскольку она описывает спорные вопросы, за разрешением которых феи приходят в суд. Материал весьма интересен для чтения, н я боюсь, что мы узнали слишком много. Похоже, что документ включает /истинные имена/ множества фей, которые участвовали в разбирательствах, чтобы документально подтвердить этот факт. Мы с Лори уверены в том, что это причина, которая привела к убийству Алдрена, вероятно, руками паури. Поэтому мы далеко спрятали рукопись и предпринимали дополнительные меры предосторожности с момента её открытия. Здесь мы представляем информацию, прочтение которой, как мы считаем, будет безопасно для наших дорогих читателей. Истинные имена опущены, чтобы защитить невиновных, то есть, вас.

Дворы

Королевство фей делится на два двора – Благой и Неблагой. Каждый двор представляет собой свободный альянс определённых племён-единомышленников народа Арак. Некоторые племена, такие как браг, не принадлежат ни к одному из дворов, но служат обоим, к то время как некоторые аспекты фейского общества не зависят от дворов. Тем не менее, дворы оказывают преобладающее влияние на общество фей, и приключенцу придётся хорошо потрудитья, чтобы узнать, кому феи верны.

Мэйв, также известная как Королева Фей, Королева Света, «Владыка» Благих и Госпожа Ши, управляет Благим двором. Её брат-близнец Лохт правит Неблагим Двором. Лохт известен под разными именами – Принц Теней, Владыка Неблагих и Господин Ситов. Мы не можем сказать наверняка, почему Лохт – принц, а Мэйв – королева, но мы подозрваемся, что они хранят почётный титул короля для своего отца, Арака Эрлкинга. Хотя они занимаются делами своих собственных дворов, Мэйв и Лохт правят Народом Сумерек вместе. Если дело касается всех фей, Мэйв и Лохт вместе решают, что делать. История показывает, что они не всегда соглашаются, и часто ставят разные цели перед своими людьми. У нас нет свидетельств того, что кто-нибудь кроме Мэйв и Лохта когда-нибудь правил дворами, так что следует предположить, что они правят с момента побега от Сумрака. Все отчёты гласят, что их правление длится тысячи лет.

Благой Двор

Благой Двор состоит преимущественно из альвенов, фир, портунов и ших, хотя другие феи тоже присоединяются к Мэйв. Определённые лорды альвенов, фир и портунов советуют Мэйв в делах двора. Мэйв представляет интересы ши, так как она Госпожа Ши. Естественно, мнение ши оказывает на мнение двора преобладающее влияние.

Титул лорда зарезервирован для лидера каждого из племён. Похоже, что лордов выбирали из принцев и принцесс, хотя мы не уверены, как именно проходил процесс выбора – вполне возможно, что лорды не сменялись с момента, когда были учреждены дворы. Лордами Благих племён на момент написания Рукописи Маркусена были Лорд Платена из Альвенов, Лорд Охвах из Фир и Лорд Фалронд из Портунов. Учитывая, что мы не можем датировать манускрипт, мы не можем сказать наверняка, действуют ли ещё эти лорды.

Хотя Благие в целом более дружелюбные, чем Неблагие, не следует полагать, что Благие – это добрые коллеги злых Неблагих. У Благого двора на уме всё ещё интересы Благого Двора, и эти интересы могут не иметь никакого отношения к проблемам смертных.

Феи Благого Двора обычно не агрессивны, даже миролюбивы по натуре; вместо этого они предпочитают заниматься искусствами. Натура Благих, похоже, стала для них недостатком относительно их Неблагих собратьев, которые более склонны использовать ислу, чтобы достигать своих целей. По этой причине, и, возможно, потому, что судьба, похоже, часто вознаграждает жестокость, влияние и популяция Благих уменьшились. Чудесные создания Благих даже менее вероятно повстречать в настоящее время, чем в поколение наших бабушек и дедушек.

|  |
| --- |
| Из манускрипта Маркусена, Запись номер 14:  Спор XXXXX, фира, известного как Ласо, с YYYYY, ши, известном как Прена, который представлен её величеству, Королеве Мэйв, Цветов Девяти и Двенадцати Свечей, оплывших наполовину: в этом чтении, Ласо фир привёл своего друга Прену ши на смертные земли, чтобы услышать исполнение смертной женщины, исключительной в своём умении создавать клавесины, на которых сама и играла. И Ласо, и Прена согласились, что исполнение было впечатляющим, лучше любого, о котором слышали среди смертных, но затем не смогли прийти к согласию касательно сопутствующего фактора. Прена утверждал, что женщина – исключительно искусный исполнитель, в то время как Ласо заявлял, что её истинный талант заключался в создании превосходных клавесинов. Оба хотели сделать женщин своим подменышем.  Её величество справедливо рассудила, что за Ласо право первенства, потому что он нашёл смертную. Тем не менее, опасения Прены касательно редкости исключительных музыкантов-клавесинистов были хорошо известны, поэтому Королева предложила компромисс. Ши получал право забрать женщину в качестве своей любовницы, чтобы вместе они могли вырастить ребёнка. Вместе они могли бы учить ребёнка играть на клавесине, пока он не достигнет зрелости. Затем фир Ласо мог бы забрать мать, теперь в качестве подменыша, а ши Прена мог забрать ребёнка, тоже в качестве подменыша. И фир, и ши были довольны этим соглашением и ушли, прославляя мудрость и сострадание Мэйв. |

Неблагой Двор

Неблагой Двор состоит из муриан, паури, ситов и тэгов. Лохт и его собратья-ситы определяют повестку для для двора. Без влияния дисциплинированных ситов Неблагой Двор бы потерпел крах из-за внутренней борьбы и беспорядка. Согласно нашей доверенной рукописи, во время её написания лордами Неблагого Двора были Моург из Муриан, Малинда из Паури и Гаро Гара из Тэг. По-видимому, эти лорды служили скорее командующими, чем советниками, потому что ситы считают, что они умственно превосходят других Неблагих.

Наша информация касательно Неблагого Двора некоторым образом ограничена, потому что Рукопись Маркусена касается в основном дел Благого Двора. Однако несколько записей включают Неблагих, и в этих случаях в целом требовалось вмешательство Лохта. Из этих записей мы смогли узнать некоторую полезную информацию.

Около семи лет назад (в нашем мире) Лохт вовлёк Неблагой двор в аговор, чтобы открыть в Теневом Провале какие-то врата. К сожалению, нам мало известно о его мотивах. Мы лишь можем сказать, что это было сделано не из добрых побуждений; ибо в то время как Благие в целом довольствуются мирными занятиями, у Неблагих есть жажда к власти, жестокости и другим неприятным источникам удовольствия. К счастью, храбрая группа приключенцев помешала планам Лохта. Мы заключили, что Лохт был серьёзно ранен, потому что в манускрипте упоминается «Грэм, бывший регент Искалеченного Принца». Мы считаем, что Неблагой двор переживал период упадка власти, пока Лохт был покалечен. Однако в Теневом провале с момента, как план Лохта провалился, прошло около двух столетий, и мы подозреваем, что он мог за это время вернуть себе свою прежнюю власть. Следовательно, мы предупреждаем будущих приключенцев, чтобы они не недооценивали возможности Лохта или Неблагого двора.

Неприсоединившиеся

Некоторые Арак не присоединяются ни к Мэйв, ни к Лохту. Большинство этих Арак служат дворам одинаково. Браги – пример такой группы, они рады сооружать строения и устройства для всех, кто в них нуждается. Другие, более таинственные племена либо считают себя независимыми, либо нежеланны в каждом из дворов. До нас недавно дошли служи, что какие-то изгнанные феи собрались вместе, чтобы организовать новый двор. Должно быть, эти феи совершили какие-то серьёзные преступления, если их изгнали. Возможно, они даже нарушили Закон Арак, который гласит, что теневые феи не могут убивать других теневых фей. Мы не можем сказать, как эта группа может относиться к смертным, но возможно, при правильных обстоятельствах этих фей можно убедить объединиться со смертными, чтобы сражаться с общим врагом.

|  |
| --- |
| Девять Мировоззрений  Возможно, это не совпадение, что есть девять основных племён Арак, каждое из которых представляет одно из девяти мировоззрений. Однако существует более девяти племён, и не все Арак следуют мировоззрению, принятым в их племени. Здесь приведены десять мировоззрений, пересмотренные с точки зрения бессмертных.  **Законопослушно-добрые:** законопослушно-добрые существа в целом считаются «самыми безопасными» существами для столкновения, хотя бессмертие и закон фей всё ещё могут устраивать неожиданные повороты даже в случае с самыми безопасными видами мировоззрения. Законопослушно-добрые феи – чрезвычайно сострадательные и часто посвящают себя защите невинных существ. Они делают всё возможное, чтобы облегчить страдания, если они сталкиваются с ними. В большинстве случаев они видят в себе защитников более слабых существ, которые полностью находятся под их опекой. Лишь благодаря их милосердию слабые существа выживают, будь то люди, животные или другие менее разумные существа. Законопослушно-добрые фем могут «спасать» людей от несправедливости, превращая их в подменышей. Другие феи могут спасать смертельно раненого человека убийством из милосердия. Законопослушно-добрые феи уважают Закон Арак и законы собственного двора, обычно Благого. Они говорят правду, но не станут разглашать информацию, которая может подвергнуть опасности другого арака или порядок общества Арак. Законопослушно-добрые Арак держат свои обещания, хотя их временные рамки «творения добра» могут быть гораздо длиннее, чем могут допустить смертные. Портуны – самые известные законопослушно-добрые феи народа Арак.  **Нейтрально-добрые:** «истинно добрые» Арак дружелюбны, но не обязательно строго придерживаются закону дворов фей. И всё же большинство нейтрально-добрых фей присоединяются к Благому двору из-за его в целом «хорошей» перспективы. Нейтрально-добрые Арак остановятся, чтобы помочь кому-то в нужде, они часто по ночам оставляют полезные предметы для смертных, попавших в беду. Конечно, та же фея может забрать у смертного что-то, чем он владеет, если фея чувствует, что может найти этой вещи лучшее применение, которое кому-нибудь поможет, или если человек не заслуживает владения такой вещью. Нейтрально-добрые феи, как и все остальные, считают создание подменышей даром, и они даже могут приносить личные жертвы, чтобы одарить заслуживающего или нуждающегося в нём получателя. «Это для твоего же добра» – обычная фраза у этих Арак. Среди нейтрально-добрых Арак больше всего фир.  **Хаотично-добрые:** хаотично-добрые арак обычно помогают как смертным, так и бессмертным. Они независимо мыслят, и возможно, поэтому более открыты к переговорам и обсуждениям, чем другие Арак. Однако переговоры с хаотично-добрыми Арак часто бывают бесплодными, потому что они часто требуют пересмотра условий, если обстоятельства складываются не так, как они ожидали. Для хаотично-добрых Арак важна личная свобода, хотя они могут и не распространять эту привилегию на смертных. Хаотично-добрый арак может спросить, прежде чем создавать подменыша из смертного, или же решить, что это освободит существо. Хаотично-добрых Арак обычно считают частью Благого двора, хотя заведомо известно, что их не будет на официальных разбирательствах. Хаотично-добрых существ народа Арак представляют альвены.  **Законопослушно-нейтральные:** законопослушно-нейтральные Арак заинтересованы в порядке. Порядок общества фей – это дворы, так что ко дворам они относятся с большим уважением. Законопослушно-нейтральные Арак обычно не остаются на стороне одного из дворов, а скорее, служат обоим. Правилам, какими бы бессмысленными они не казались смертным, необходимо следовать. Традиции народа фей нужно защищать столетиями, так что социальные изменения не одобряются. Обратите внимание, что человеческие законы не имеют значения для законопослушно-нейтральных Арак. Законопослушно-нейтральные Арак не испытывают угрызений совести, воруя вещи у смертных, потому что в природном порядке бессмертные стоят выше, чем смертные, и имеют естественное право на владение вещами смертных. Законопослушно-нейтральные феи ожидают уважения к их статусу и достижениям, и проявляют уважение взамен. Их уважение применимо к смертным так же, как к другим феям. Браги – самые распространённые законопослушно-нейтральные Арак.  **Нейтральные:** нейтральные Арак идут путём, который им подходит. В целом, они будут следовать за волей двора, говорить правду тем, кто заслуживает её услышать, и относиться к остальным со средней мерой уважения. Однако они редко заинтересованы в том, чтобы влезать в чужие дела или в дела организованного общества. Смертным она часто кажутся апатичными или отчуждёнными. Однако нейтральные Арак не безэмоциональные. Нейтральный ши – одни из наиболее страстных человеческих любовников среди Арак. Их страсть – часть их натуры, которая не основывается на доброжелательности или ненависти, порядке или независимости.  **Хаотично-нейтральные:** смертному может показаться, что все Арак – хаотично-нейтральные. Хаотично-нейтральные Арак верят, что каждый отдельный Арак должен сам для себя решить, как провести вечность. Они могут присоединиться к двору, если он способствует их целям, но самое важное – это личные отношения. На протяжении веков хаотично-нейтральные Арак могут несколько раз сменить лояльность. Хаотично-нейтральные Арак вряд ли будут уважать дух соглашения, пока им не будет это на руку. Скорее, они будут изменять правила соглашения настолько, насколько это возможно, чтобы получить преимущество. Единственные законы, которые они согласны уважать без вопросов – это прямые приказы Мэйв или Лохта. Муриан – типичные хаотично-нейтральные теневые феи.  **Законопослушно-злые:** законопослушно-злые теневые феи невероятно опасны для общества смертных. Они часто разрабатывают зловещие планы, которые охватывают столетия. Смертные в лучшем случае пешки, хотя чаще они бывают жертвами агрессивных манёвров власти законопослушно-злых Арак. Уважение традиций, лояльности и статуса важны для них; с теми, у кого такого уважения недостаточно, обращаются резко. Случайные действия неприятны и потенциально опасны для бережно вынашиваемых планов законопослушно-злых Арак. Соглашения с законопослушно-злыми теневыми феями скорее будут основаны на неприятных последствиях, чем на обоюдной выгоде. Законопослушно-злые феи предпочитают Неблагой Двор, но считают Благой Двор необходимым партнёром. Закон Арак должны уважать как лидеры, так и последователи. Ситы – наиболее могущественные из законопослушно-злых Арак.  **Нейтрально-злые:** нейтрально-злые феи наслаждаются жестокими и ужасными деяниями. Они стараются получить личную власть, не обязательно призванную помочь целям их группы. Большинство нейтрально-фей противоречиво относятся к дворам и их роли в обществе фей. Их часто считают искажением природы. Сделки с нейтрально-злыми феями похожи на сделки с морским штормом. Ты должен играть по правилам шторма, и в конце концов шторм поступит так, как захочет. Нейтрально-злое мировоззрение в обществе Арак отражают тэги.  **Хаотично-злые:** хаотично-злых фей интересует возможность заниматься своими делами в одиночестве. Альянсы важны лишь до тех пор, пока полезны. Более слабые существа (все не-феи, и даже слабые феи) существуют для того, чтобы использовать их для личной выгоды, удовольствия или пользы. Предполагается, что хаотично-злые феи – часть Неблагого Двора, скорее из-за общепринятого аморального мировоззрения, чем любого чувства лояльности. Слово хаотично-злого Арака ничего не стоит; Арак исказит все слова и цитаты любого соглашения так, как ему нужно. Однако, даже хаотично-злые феи ненавидят нарушать Закон Арак. Нет никакого удовольствия в том, чтобы быть изгнанным. Хаотично-злым феям повезло только в том, что они не могут спланировать или организовать любую массовую атаку на смертных. Самые распространённые хаотично-злые феи народа Арак – это паури. |

Глава 7: Взаимодействие со смертными

В этой главе мы обсудим некоторые из многих прочит, почему бессмертные могут желать провести какую-то часть вечности среди остальных из нас.

Любопытство

Кто более интересен – славный рыбак Уоллес, ежедневно следующий своим путём и не имеющий времени на легкомысленность или культуру, или Асмонея, бесмертный садовый дух из теневого мира, поющая своим цветам колыбельные? Если вы уже провели 300 лет с Асмонеей, то можете найти рыбака Уоллеса интригующим развлечением. По-видимому, теневые феи действительно так себя чувствуют, потому что существовал настоящий рыбак Уоллес, чью лодку вдруг прокляло по неизвестным причинами. Каждый день будет случалось что-то новое и странное, и похоже с единственной целью – вызвать реакцию. Его сети залетала на верхушки деревьев, или же рыба кричала, когда он относил её в магазин. Через год Уоллеса отвергли, как эксцентричного человека, и заставили его покинуть деревню. Через пять лет стало известно, что он сошёл с ума. Через десять лет он пропал, и никто больше его не видел!

Какими чуждыми феи кажутся нам, такими, должно быть, и мы кажемся им. Мы стареем и умираем, они – нет. Мы боимся смерти, они – нет. Мы спешим завершить наши дела, пока не истечёт наше время, а они столетиями лениво занимаются то тем, то сем. По этим причинам феи могут быть более заинтересованы жизнью смертных, чем любыми другими существами. Феи, чьи формы гораздо более податливы, чем наши, часто превращаются в человеческую форму, чтобы ходить среди нас. Возможно, они надеются обрести некое понимание нас, примерив наше обличье. Для некоторых из них, должно быть, тяжело постичь мир ограничений, в котором мы живём – ведь у нас даже нет крыльев! Должно быть, они также гадают, что происходит днём в наших городах и деревнях, как мы гадаем, что происходит по ночам в самых дальних уголках леса. Даже наша еда отличается. На самом деле, наш вид такой разнонаправленный, каким только может быть разумный вид. Учитывая то, что феи не уважают нас настолько, чтобы бояться наших различий, любопытство кажется самой естественной эмоцией, которую они могут проявлять.

Желание помочь смертным

Феи часто чувствуют себя вынужденными помогать смертным, но обычно из чувства покровительства. Мы – низшие существа, и феи добры к нам, как родитель к своему ребёнку. Несомненно, каждый отец позволял своим детям выиграть партию в шахматы или в похожую игру, требующую навыков. Помните об этом, когда думаете, что в чём-то обошли фею.

Помощь фей может прийти практически в любой форме. Ремесленник может проснуться и обнаружить, что все его проекты закончены (но исчезли один-два инструмента). Уставший путешественник может найти пещеру там, где раньше ничего не было. Бедная женщина может каждую ночь находить у себя под подушкой какую-нибудь ценную безделушку. Если феи довольны результатом помощи, она может продолжаться до бесконечности. Эти феи считаются феями удачи, потому что они могут приносить счастье в дом поколениями.

Этикет

Соблюдать надлежащий этикет при взаимодействии с феей очень важно. Это может быть исключительно сложным делом, потому что у фей точно нет Мисс Уандервирс, которая будет наставлять их в искусстве. (Мисс Уандервирс была нашей любимой наставницей в Вересковом Доме). Следовательно, необходимо вновь выучить этикет – уже с точки зрения фей.

Для начала, феи всегда правы. Для них непостижимо, что может быть противоположный случай, по крайней мере, когда они ведут дела со смертными. Следовательно, любое обсуждение о правильности точки зрения теневой феи совершенно точно приведёт к катастрофе. Вместо этого следует хвалить мудрость феи и бранить себя за отсутствие оной. Заметьте, что фея не замечает комплимент как таковой, принимая его как констатацию факта. Смертному было бы трудно заставить фею покраснеть от скромности.

Феи ожидают, что их помощь оценят. Маленький продуманный подарок взамен – хороший знак признательности. Если фея очищает крышу от снега, то миска горячего рагу, выставленная ночью наружу, может быть соразмерным жестом. Если ответный дар будет слишком велик, то фея может посчитать его платой, которую феи ненавидят. Они не хотят чувствовать себя связанными узами каких бы то ни было соглашения. Обмен должен быть неравноценным, чтобы было понятно, кто даритель, а кто – получатель.

Одна из неприемлемых форм благодарности – это произносимое вслух «спасибо». Мы не можем честно сказать, откуда знаем, но мы собрали несколько отчётов, в которых фея, которую поблагодарили, была крайне взволнована предложенной ценой. И опять же, возможно, слова подразумевают какой-то контракт, которого феи предпочли бы избежать. Реверанс или поклон могли бы стать менее спорным ответом.

Если фея чувствует себя ущемлённой, она скорее нападёт на обидчика. Последствия зависят от меры раздражения. По самой меньшей мере, фея может забрать всё то хорошее, что сделала; но более вероятно, что теневая фея отмстит в два раза сильнее, чем можно ожидать. В вышеупомянутом случае фея, очистившая крышу от снега, может сыпать снег на крышу, пока она не провалится, если фея почувствует себя недооценённой. К сожалению, виновник обычно совершенно не понимает, где находится грань, так что шансы загладить вину невелики. Обратите внимание, что «праведная» месть – это черта, применимая ко всем феям, даже к Благим.

Таковы общие рекомендации. На практике феи гораздо более переменчивые, чем можно ожидать. Обидеть фею легко, даже если следовать «правилам».

Желание помучить смертных

Некоторые теневые феи – очень простые. Паури, в особенности, ужасно подлые. Эти садистичные Арак взаимодействуют с людьми только потому, что любят смотреть, как они страдают. Для них это развлечение. Эти существа злые сами по себе, и никакое количество дипломатии или рациональных рассуждений скорее всего не заставит их изменить своё поведение. Мы уже описывали некоторые из жестоких деяний, за которые известны паури, и они в той же мере преуспевают в причинении душевных страданий. Паури испытывают восторг, приводя людей к безумию и саморазрушению, и смеются, когда их жертвы тщетно набрасываются на своих невидимых мучителей.

Если вы внезапно столкнётесь с паури или араком с подобным типом мышления, мы советуем вам постараться сделаться настолько неинтересным, насколько это возможно. Если вас атакуют, то сделайте что-нибудь мелодраматическое, и это может вам помочь. Неповиновение несомненно приведёт их к более садистичным действиям. Если вы можете подготовиться, то самым лучшим способом взаимодействия с паури будут повторяющиеся удары платиновым молотом.

Мы должны заметить, что даже Благие феи могут ненароком заставить смертных страдать. Помните – эти существа живут вечно и не боятся смерти. Они могут не до конца понимать, что смертные могут страдать, точно так же как мы думаем о насекомых и других неразумных существах. Если рыба не может чувствовать боль, попадаясь на крючок, то почему может человек? Возможно, крюк и цепь – это вполне разумный способ помешать смертному сбежать и навредить себе – с фейской точки зрения.

Потому что смертные имеют значение

Жизни смертных важны. Об этом не может быть вопросов. Каждый из нас касается других, к худу или добру. Наши жизни влияют на мир вокруг нас, и даже наши смерти оказывают влияние на тех, кто нас окружает. Несомненно, смерть пробуждает некоторые из сильнейших эмоций, которые может почувствовать любое существо. Эти эмоции неизвестны теневым феям, и мы бы хотели думать, что они, возможно, немного завидуют нам из-за нашей целеустремлённости в ожидании конца. Возможно, они снисходят до поиска общения с нами, чтобы захватить немного целеустремлённости для себя.

Сохранение мертвых

Одно необычно проявление интереса фей к нашей смертности – это сохранение наших мертвецов ситами. Ситы особенно очарованы смертью, ведь им столь чуждо это понятие. И так же они в действительности не осознают завершённости трупа. Это состояние, которого ситы никогда не достигнут. Возможно, по этим причинам ситы собирают мертвецов. В конце битвы ситы заботятся о трупах, используя свою магию и травы, чтобы сохранить тела. Иногда тела они забирают. Есть сообщения о том, что они даже грабят могилы, чтобы дополнить свои убийственные коллекции в теневом мире. Говорят, что искусство ситов отражает их восхищение угасающим.

Романтика

*Лёжа в кровати, я крепко закуталась в свои одеяла, сжимая их так крепко, словно это могло как-то помочь мне лучше согреться. Но никакие мысленные уловки не могли залатать дыры в этих изъеденных молью тряпках. Как я соскучилась по тёплым объятиям своего мужа, со смерти которого этой зимой уже прошло четыре года. А ещё скучаю по его умению управляться по дому: этот лязгающий затвор и дня бы не продержался в его доме! Я знала, что сон (и освобождение от холода) пришли бы быстрее, если бы я только смогла остановить этот непрекращающийся лязг. Звяк. Звяк. Звяк. Я несколько минут боролась с желанием остаться в кровати, под своими жалкими тряпками, которыми укрывалась, прежде чем угроза моему рассудку стала слишком большой. Пробормотав несколько слов, право на которые имеет лишь молодая вдова, я закуталась в тряпьё и схватила моток бечёвки по пути к двери. Естественно, к затвору было невозможно подобраться изнутри комнаты из-за того, что в полу под окном зияла дыра. Мой муж мало что оставил мне, когда умер, и в деревне редко была работа с тех пор, как торговые караваны перестали приходить. Как я хотела, чтобы он остался дома, а не искал существ, которые терроризировали наши дороги, но это было не в его характере.*

*Возможно, я переняла немного его смелости, потому что оказалось, что я держусь за холодную, каменную стены башни, а снизу меня поддерживают всего лишь несколько деревянных планок, оставшихся от старого парапета. Ветер кусался, как пикси, так что я двигалась чуть быстрее, чем было разумно. Когда я добралась до затвора, ветер схватил моё одеяло и поднял в воздух, подзуживая меня достать его. Я не знаю, мог бы бы кто-то сопротивляться в такой ситуации, подавив этот импульс ради самосохранения, если это было возможно. Естественно и неизбежно, я выбросила руку за этой жалкой одёжкой, что сбросило меня с крохотного уступа.*

*Падение было медленным и сбивало с толку. Я извернулась в воздухе, пока моя проклятая неконтролируемая рука всё ещё тянулась за одеялом, хотя остальная часть меня уже предчувствовала гибель. Я не помню, как ударилась об воду; я подозреваю, что шокирующий холод забрал это воспоминание из моей памяти. Моим следующим воспоминанием было, как моя другая, более чувствительная рука схватилась за что-то, что мне тогда показалось верёвкой или лозой. На самом деле это была шея лебедя.*

*Сейчас я думаю, что для обычной птицы попытка схватиться за её шею была бы великим оскорблением, но эта птица не возражала. Я держалась за неё, как только могла, пока её сильные ноги не вытолкнули нас на берег. Хотя меня часто называли хорошенькой, в тот день у меня наверняка был ужасный вид, потому что я была одета в рваньё и вымокла в грязной воде, а мои руки и ноги тряслись и вели себя странно из-за холода.*

*Я видела, как лебеди странно двигаются, ухаживая за партнёршей, но этот лебедь теперь двигался скорее по-человечески, чем нет. Он крикнул что-то, как если бы говорил на каком-то языке, и я почувствовала тепло. Ледяная вода стекла с моего тела, и я высохла. Когда я приподнялась на руках, неверяще выдохнув, лебедь трансформировался. Он превратился в мужчину, самого красивого мужчину, которого я только видела. Его кожа была чиста, как снег, а его уши были длинными и изящными. Свет луны отразился в его янтарных глазах и на его длинных золотистых волосах. Наклонившись надо мной и прижав ладонь к моей щеке, он сказал: «А теперь давай посмотрим, что можно сделать с этой одеждой».*

– Дневник Эммы МакКалоф, очарованной и похищенной феями, 752 BC.

Мы можем никогда не узнать, была ли Эмма зачарована магическим образом или пошла по своей воле. Смертным феи могут казаться непреодолимо интригующими. Ши – несомненно, одни из наиболее харизматичных существ, какие только существуют, точно так же, как вампиры. Тем не менее, ши и другие Арак не против применить капельку магии, чтобы гарантировать привлекательность, если это необходимо.

Брак

Теневые феи иногда влюбляются в представителей нашего вида, по крайней мере, как они это понимают. Вечные обязательства, подобные браку – совершенно незнакомая феям идея, особенно когда дело касается смертных. Вместо этого они формируют отношения на период, который подходит им, а затем уходят. В некоторых народных сказках говорится, что теневые феи иногда отказывались от своего бессмертия, чтобы постареть и умереть с теми, кого полюбили. Однако у нас нет свидетельств того, что так случалось, или что это вообще возможно. Это даже может быть история, которую распространяют сами феи, чтобы дать ложную надежду своим любовникам.

Учитывая, что брак – это договорное обязательство, феи обычно презирают его. Тем не менее, есть истории о феях, которых завлекли в супружество обманом. Иногда такой уловкой могла стать какая-нибудь украденная безделушка, которая связывала фею путём шантажа, в других случаях это была словесная хитрость. Мы с Дженнифер не можем представить, какую выгоду можно получить от этого, потому что феи несомненно в конце концов находят способ освободиться, что плохо заканчивается для их бывшего супруга. Чаще всего происходит так, что фея включает в договор пункт, который практически наверняка будет выполнен, или может быть выполнен с помощью силы феи. Одна история рассказывает о невесте-фее, которая сказала своему мужу «Я буду твоей женой, пока наш первенец не станет старым и седым». После рождения ребёнка она помчалась с ним в Теневой Провал. Вернулась через четыре года, таща за собой своего столетнего ребёнка. Освободившись от обязательства, она оставила своего бывшего мужа заботиться о старом полу-тэге.

Феи, которые заводят длительные отношения со смертными, обычно тайно похищают своих возлюбленных и забирают их в Теневой Провал или какое-нибудь другое отдалённое место. Некоторые феи позволяют своим супругам жить среди смертных, пока те согласны жить в ночном браке.

Дети фей

Дети, которые рождаются от связи смертных и фей, не обычные. Иногда дети рождаются из-за любви, в прочих случаях – из-за прихоти. Каждая фея сама решает, будет она помогать растить ребёнка или нет. Если фея растит ребёнка, то обычно его забирают в земли фей, где ему будут больше рады. Если фея бросает ребёнка, то его смертный родитель должен растить ребёнка в тайне. Инквизиторы и невежественные деревенские жители быстро избавятся от нечестивого фейского отпрыска, если обнаружат его. Поэтому феи иногда меняют своего ребёнка на какого-нибудь чужого нормального ребёнка, как дар своим смертным любовникам.

Первое поколение

Первое поколение детей фей – это сыновья и дочери феи и смертного создания. Заметьте, что единство фей с природой позволяет им спариваться практически с любым смертным существом. Эти дети фей – явные отродья на взгляд постороннего осужающего и обычно должны жить с феей или в тайне. Если они выживут, то могут прожить вдвое дольше своих смертных родителей.

Второе поколение

Второе поколение детей фей – это дети ребёнка феи из первого поколения от гуманоида или великана, внуки фей. Эти дети всё ещё обладают чрезвычайно необычной внешностью и способностями и обычно живут в полтора раза дольше, чем их родитель. Они могут вести практически нормальную жизнь среди нашего вида, хотя и с несколько предвзятым отношением.

|  |
| --- |
| Поколения  Потомков фей можно встретить везде, но социальное давление заметно влияет на их образ жизни. Чем меньше крови фей в их венах, тем проще потомкам смешаться с обществом смертных. Третье и четвёртое поколения фей могут легко быть персонажами игроков. Феи второго поколения, НПС и игровых, должны прилагать значительные усилия, чтобы избежать обнаружения и преследования. Потомкам фей в первом поколении придётся очень сильно постараться, чтобы соответствовать кампании, ориентированной на людей.  Первое поколение  Феи первого поколения используют шаблон полуфеи. Они живут в два раза дольше своих смертных родителей. Они могут брать умения потомков фей.  Второе поколение  Феи второго поколения используют шаблон Затронутых феями. Они живут в полтора раза дольше, чем базовое существо. Они могут брать умения потомков фей.  Третье поколение  Третье поколение живёт на 20% дольше, чем обычное существо, и может брать умения потомков фей.  Четвёртое поколение  У фей четвёртого поколения есть лишь оттенок их наследия. Они могут брать умения потомков фей. |

Третье поколение

Третье поколение феи – это потомство ребёнка второго поколения и гуманоида/гиганта. У этих детей в венах всё ещё достаточно крови фей, чтобы получить одну-две необычных черты, возможно, у них даже есть небольшая сила и немного увеличенная продолжительность жизни.

Четвёртое Поколение и последующие

Пра-правнуки фей лишь отдалённо напоминают своих предков-фей. Рыжие волосы, слегка заострённые уши или необычные магичеcкие способности – таковы немногие признаки фейской крови. Например, эльфы могут являться давними потомками фей, возможно даже перед тем, как феи стали одним целым с Тенью.

Сохранение

У моей дорогой сестры Дженнифер есть то, что я считаю скорее странной привычкой. Когда она находит цветок, который считает особенно красивым, особенно необычным или особенно ценным с точки зрения эмоций, она кладёт его в книгу. Мне кажется тревожным открывать какое-нибудь руководство дяди Рудольфа, лишь чтобы обнаружить там смятую розу, оставившую красный след на последнем упоминании о каком-то бедняге, принявшем такую смерть, которую не заслуживает ни один смертный. Тем не менее, Дженнифер продолжает свои попытки сохранения, как если бы она больше никогда не увидела красивой розы.

Так же, как Дженнифер восхищается цветком, теневая фея может в действительности восхищаться выдающимся смертным. Артистизм, навыки, красота, смелость – практически любая черта смертного может заинтересовать фею, когда она отточена до совершенства, или, скорее, близка к нему. Всегда существует возможность усовершенствования, если впереди есть вечность, чтоб сконцентрироваться на этом. Тем не менее, теневые феи узнают, когда кто-то достигает вершины человеческих возможностей. Бессмертные понимают, что должны действовать, или же человек упадёт с этой вершины, когда время начнёт пожирать его плоть. Если бездействовать, то это удивительное существо потеряет возможность стать ещё более чудесным созданием – подменышем.

Арак создают подменышей из отдельной части смертного, которую они считают достойной сохранения. Неважные качества – любящее сердце, независимый разум и весёлый нрав – теряются, оставляя после себя пустую оболочку. Эти оболочки, известные как «подстреленные эльфом» или «лишённые тени», бесцельно занимаются рутинными делами прежних себя, не осознавая своих действий или того, что происходит вокруг них. Их мастерские навыки тоже теряются, отправляясь в Теневой Провал, чтобы служить «Теневым Жнецам».

Хотя нам эта ужасная практика может по праву показаться отвратительной, теневые феи считают совершенно иначе. В то время как смертные называют этот процесс жатвой теней или собиранием душ, феи называют её «превосхождением». С их точки зрения, превосхождение – это дар. На самом деле, это, возможно, величайший дар, которым теневая фея может одарить смертного. В конце концов, феи делают смертного «роднёй» и предлагают бессмертие! Пожалуйста, помните об этом и понимайте это. Каждый арак, неважно, к какому виду он относится, считает этот процесс проявлением доброй воли. Горе тому смертному, кому предлагают этот особенный дар. Принятие означает уничтожение; отказ вызывает гнев и вечную неприязнь со стороны отвергнутого. Даже добрейшая из фей может затаить великую обиду, если столь щедрое предложение будет отклонено. Так что каждому из смертных лучше постараться *не* впечатлять фей. Возможно, по этой причине мы обнаружили, что мастера из Тепеста так скромно относятся к своим способностям.

Конечно, хотя феи могут считать превосхождение подарком, они не могут выражать претензии относительно выгод, которые получают от процесса. Они прекрасно осознают, что могут быстрым движением лезвия создать слугу, преданного, как никто другой. Есть доказательства того, что некоторые феи, в особенности Неблагие, не так придирчиво относятся к будущим кандидатам, когда у них есть более жуткие намерения относительно своих новых подменышей. В конце концов, если подменыш обречён стать пушечным мясом на поле боя, какое значение имеют его качества?

|  |
| --- |
| Как можно стать важным  Не каждый смертный заслуживает возможности стать подменышем. Чтобы впечатлить муриана, смертный должен проявить впечатляющие навыки в бою с муриан. Муриан может предложить милость сделать человека подменышем. Ситы предлагают превосхождение только тем, кто сильно горюет по потерянному возлюбленному. Для большинства других племён смертный должен впечатлить фею исключительными талантами в навыке, который соответствует племени феи. В целом это значит, что у человека должно быть 10 или больше рангов в одном из подходящих навыков. Фея может сказать, когда человек хорошо тренирован (много рангов в навыке) в противоположность естественным талантам (высокие параметры). Они менее заинтересованы в тех, кто обладает естественным талантом, потому что лишь человеческие навыки, нажитые тренировками, переживают процесс создания подменыша. |

Процесс сохранения

Теперь, когда мы достаточно поговорили о том, *почему* создаются подменыши, давайте обсудим, *как* это происходит. Мы с готовностью признаём, что здесь есть немного предположений, потому что по этому вопросу нет руководства. Поэтому мы изучили свидетельства. В каждом случае мы находили по три свидетельства на месте превращения. Во-первых, похоже, что жертвы перед этим съедали что-то, в основном пирожное. Да, пирожное. На полу были обнаружены крошки, а на губах жертвы иногда оставались кусочки. Мы считаем, что пирожные – это такой вид фейской еды, которая готовит жертву к процессу превосхождения, что, возможно, включает сон или ступор. От пирожного исходила магия зачарования, но в остальном её нельзя было отличить от обычной еды. Было бы мудрым решением отказаться принимать от фей любую еду или напитки, независимо от магических эманаций. Конечно, создатель может не дать вам привилегии отказаться. Более того, даже крошки казалось, просили съесть их, ведь мне пришлось удерживать Дженнифер от того, чтоб попробовать найденное на полу!

***Заметка редактора:*** *моя дорогая сестра совершенно точно ошиблась в своём понимании событий. Я просто в шутку притворилась, что ем. Отец воспитал нас слишком хорошо, чтобы есть с пола! – Д.В-Ф.*

Второе свидетельство, которое можно найти на месте превосхождения – это оплывшая свеча. Эта свеча, которую мы будем называть теневой свечой из потребности в термине, всегда чернильно-чёрного цвета. Я смогла добиться появления маленького огонька на остатках фитиля одной из них, свет от которого оказался очень резким, отбрасывающим чёткие тени. По словам Дженнифер, свеча излучает ауру теневой магии иллюзии. Опираясь на отчёты, мы считаем, что свечи горят от четырёх до восьми часов. Если удастся погасить свечу достаточно быстро, жертва феи может быть спасена.

И наконец, последняя часть свидетельств – это чёрная пыль, покрывающая пол и жертву. У пыли такая же аура, как у теневой свечи. Мы не можем определить конкретное назначение эбеновой пыли, но считаем, что распыление её на жертву – это необходимый шаг.

В процессе используются ещё два других компонента, но них никогда не оставляют на месте. Первый – это серебряный серп, который фея использует, чтобы отделить тень жертвы. Мы получили один такой от убитой феи. Похоже, что это зачарованное оружие, но мы подозреваем, что руками смертных это оружие не воссоздать. Второй предмет, тоже полученный нами – это магический мешок, который используется, чтобы уносить тень жертвы прочь. Предположительно, мешок специально создан для этой цели, потому что у него нет других заметных специальных качеств. Мы не знаем, можно ли освободить пойманную тень, просто открыв мешок. Если жертва действительно была согласна, можно неосознанно освободить разгневанного бесплотного духа!

|  |
| --- |
| Инструменты для Превосхождения  Чтобы завершить ритуал превращения человека в подменыша, теневой фее понадобятся описанные ниже инструменты. Теневые феи очень тщательно охраняют секреты создания этих предметов. Хотя ни один смертный не сможет успешно завершить ритуал создания подменыша, даже имея надлежащие инструменты, может быть возможным разработать защитные меры против ритуала, если хорошо знать, из чего они состоят.  **Фейская еда:** любая еда или напиток, созданные феей – это фейская еда, зачарованная магией, воздействующей на разум, и которую смертные находят непреодолимо притягательной. Когда смертный находится в пяти футах от фейской еды, он должен сделать спасбросок Воли (сложность 12), чтобы сопротивляться искушению съесть её. Каждый раунд нужно делать новый спасбросок, причём каждый раз сложность будет возрастать на 1. Съев фейскую еду, смертный выполняет необходимое условие для того, чтобы начался процесс превосхождения. После съедения еды жертва впадает в магический сон (спасброска нет), который длится восемь часов. Сон может быть развеян (УЗ 6), но затеняющую свечу (см. ниже) всё ещё необходимо потушить, чтобы вернуть тень жертвы.  **Затеняющая свеча:** затеняющая свеча сделана из жира и теневой эссенции. Она излучает магию иллюзии (теневой). Теневые свечи горят 5 часов и действуют как таймер процесса превосхождения. Теневая свеча должна быть в пределах 5 футов от жертвы и гореть всё время, чтобы эффективно сработать. Если свечу передвигать или потушить, прежде чем создатель достигнет Провала с тенью жертву, тень внезапно возвращается и здоровье жертвы полностью восстанавливается.  **Эбеновая пыль:** эта магическая пыль – истёртая смесь сверхъестественных ингредиентов из Теневого Провала; она излучает некромантскую магию. Её нужно развеять на тело, прежде чем тень можно будет отделить.  **Серебряный серп:** серебряный серп – это /потустороннее/ оружие с бонусом по меньшей мере +1. Истинная магия процесса заключается не в серпе, а в сверхъестественной силе Теневых Фей. Смертный, который попытается воссоздать процесс отделения тени, в лучшем случае получит лишь изуродованную ткань подменыша.  **Теневой мешок:** эти чёрные бархатные мешки сверкают, как ночное небо. Они излучают магию иллюзии (теневой). Теневые мешки могут поместить в себя одну, две или три тени, в зависимости от размера. Мешки не внепространственные, и с объектами, которые поместят внутрь, ничего не случится. Тени, которые поместили внутрь, инертны, они никак не относятся к неживым теням. |

В конце процесса создатель должен поспешить назад в свой родной тенистый мир (Теневой Провал), прежде чем затеняющая свеча догорит. Прерывание процесса скорее всего сделает спасённого вашим другом, а фею-создателя – вечным врагом. Стоит помнить одну ведь о времени горения этой свечи: если судить по сообщениям, лишённые тени встречаются на таком же расстоянии от Теневого Провала, как Валахан. Я не знаю, как теневые феи могут достигать провала менее чем за восемь часов. Возможно, они используют магические способы, или, возможно, они освоили Пути Тумана, чтобы ускорить своё путешествие. В любом случае, не следует делать предположения о том, сколько времени у феи займёт её побег в королевство теней. Вдобавок, вполне возможно, и скорее всего, так и есть, что некоторых похищенных смертных для превращения забирают прямо в Теневой Провал.

Как только тень жертвы достигает Провала, она обретает форму подменыша, или «превзошедшего», как Арак их называют. Подменыш выглядит в точности как челоек-донор, только безэмоционально. У подменышей, как и у их лишённых тени доноров, нет тени. Этот факт может может быть главным индикатором, но мы должны предупредить читателя, что у других существ тоже может не быть тени. Подменыши могут говорить на языках, которыми владели раньше, и, возможно, на языке их создателя.

Жизнь превзошедшего

После превосхождения создатель обеспечивает подменыша инструментами его ремесла и даёт ему задания. Одна чрезвычайно полезная черта подменышей заключается в том, что у них нет уязвимости к солнечному свету, которой обладает их создатель. Следовательно, Арак могут использовать подменышей для заданий, на которые не могут отправиться сами. Превзошедшие проявляют большое вдохновение, даже страсть в выбранном деле, но в остальных отношениях они простые автоматы. Родичи Благих фей обычно настолько пассивны, что у них даже нет чувства самосохранения, кроме приёмов пищи и питья.

|  |
| --- |
| Умения потомков фей  Эти умения могут взять персонажи-потомки фей на усмотрение ДМа. Игровые персонажи должны взять эти умения при создании персонажа  **Дыхание цветка [Общий]**  Ваше сладкое дыхание может заставлять цветы цвести, а людей – симпатизировать вам.  **Условие**: наследие альвенов.  **Польза**: ваше цветочное дыхание может заставить расцвести как бутоны, так и поникшие цветы. Точно так же могут вернуться к свежему состоянию сгнившие фрукты и овощи, а зелёные могут созреть. Вы получаете ситуационный бонус +3 к проверкам дипломатии, если находитесь в 5 футах от своей цели. Это сверхъестественная способность.  **Нашёптывающий лошадям [Общий]**  У вас есть возможность разговаривать с лошадьми.  **Условие:** наследие брагов.  **Польза**: Вы можете говорить с любым нормальным конём, пони, ослом или мулом. Эта способность даёт вам бонус компетентности +1 к проверкам на Приручение Животных, когда вы имеете дело с лошадиными. Это сверхъестественная способность.  **Пальцы фир [Общий]**  Ваши пальцы вдвое длиннее и тоньше, чем у обычного человека, что позволяет вам лучше справляться с тонкой работой.  **Условие**: Ловкость 12+  **Польза**: Вы получаете бонус компетенции +1 на все проверки Ремесла, которых требует тонкая работа с механизмами, такими как создание часов, оружейное дело, создание замков или ловушек. Вы также получаете бонус компетенции +1 на проверки Разряжения устройства, Открытия Змков и Ловкости Рук. Из-за вашей странной внешности вы также получаете бонус +1 к Отчуждённости.  **Танцующий удар [Общий]**  Вы можете переплести танец с боевыми манёврами, чтобы получить смертоносный эффект.  **Условие**: наследие муриан.  **Польза**: Один раз за раунд в свой ход вы можете сделать проверку Исполнения (танец) в качестве свободного действия перед тем, как начнёте атаку. Сложность равна Классу Брони вашей цели. Если проверка будет успешной, вы получите ситуационный бонус +2 на бросок атаки. Это сверхъестественная способность.  **Успешный целитель [Общий]**  Вы – чрезвычайно хороший целитель, и вы практически никогда не ошибаетесь.  Предпосылки: наследие портунов.  Условие: накладывая заклинание «лечение», вы можете перебросить любые единицы. Вы можете сделать такой повторный бросок только раз в каждом случае колдовства. Это сверхъестественная способность.  **Ужасающий преследователь [Общий]**  Вы можете вселить страх в свою добычу, когда охотитесь. Страх неизвестного врага, который скрывается в темноте, может одолеть вашего противника.  **Условие**: наследие тэгов.  **Польза**: Раз в день вы можете выбрать одного соперника, не знающего о вашем присутствии по какой-нибудь причине – из-за невидимости, общей маскировки или успешной проверки Умения Прятаться. В качестве стандартного действия вы можете заставить свою цель почувствовать ваше присутствие, воздействуя на неё так, как если бы чародей первого уровня накладывал заклинание «вызвать страх». Не нужно ни вербального, ни соматического компонента, поэтому жертва останется в неведении относительно того, где вы находитесь. Это сверхъестественная способность.  **Поцелуй на удачу [Общий]**  Ваш поцелуй приносит фейскую удачу получившему его.  **Условие**: наследие ши.  **Польза**: Раз в день вы можете подарить желающему покалывающий губы поцелуй. Получивший получает бонус удачи +2 к КБ, спасброскам и проверкам навыков на следующую минуту. Это сверхъестественная способность.  **Теневая маска [Общий]**  Вы можете спрятать себя в тени, даже там, где её нет.  **Условие**: наследие ситов.  **Польза**: Раз в день вы можете заставить тень упасть на себя (в качестве стандартного действия), что даёт вам укрытие (шанс промахнуться по вам 20%). Укрытие не влияет на тех, кто обладает темновиденьем или виденьем при неярком освещении. Этот сверхъестественный эффект длится 1 минуту.  **Красный язык [Общий]**  У вас злой язык вашего предка-паури.  **Условие**: наследие паури.  **Польза**: трижды в день вы можете нанести жалящее, унизительное оскорбление, как часть проверки Запугивания. Вы получаете бонус компетенции +4 на эту проверку. Это сверхъестественная способность. |

Подменыши, несомненно, беспрекословно подчиняются своему создателю. Мы подозреваем, что они будут подчиняться любым другим из Арак, пока их слова не противоречат приказам создателя подменыша. В больших проектах подменышей нужно направлять, потому что они, по всей видимости, не могут координировать свои действия самостоятельно. Хотя некоторые подменыши, видимо, ни что большее, как личные рабы своих создателей, Рукопись Маркусена указывает на то, что большинство подменышей рассматриваются как общественная собственность. Дворы часто присваивают этих лояльных работников, особенно родичей браг, чтобы давать им задания, которые принесут пользу всем Арак. Неблагие, похоже, более собственнически относятся к родичам, но так может казаться из-за необъективного отношения в отчётах.

Итак, что вам следует сделать, если вы столкнётесь с подменышем? Мы рекомендуем не делать ничего, пока вас не атакуют. Как было замечено ранее, жертву теоретически возможно вернуть, но вероятно, вам придётся вести переговоры с создателем подменыша или с одним из лордов Дворов. У самих подменышей нет особенного желания быть спасёнными. Убийство одного из этих подобий жизни тяжёлым камнем ляжет на сердце добродетельного героя, потому что это определённо уменьшает шанс когда-нибудь восстановить личность человека, лишённого тени, в мире смертных. Возможно, можно найти утешение в знании, что злые феи обычно ищут для создания подменышей смертных с подобным типом мышления.

Забытые

Давайте не будем забывать о судьбе смертных, оставшихся без внимания. Хотя тело донора занимается рутинными делами, оно теряет свою эссенцию. Если человеку достаточно повезло, и у него есть достаточно решительные друзья и родственники, то им следует делать всё возможное, чтобы содержать несчастное существо в добром здравии. Возможно, в один прекрасный день судьба вмешается и вернёт душу подстреленного эльфом смертного. Некоторые считают, что дары для фей могут вызвать их милосердие. Однако, феи могут никогда не вернуться после того, как украдут свой приз. Более того, оставленный фее дар быть расценен как благодарность за одарение близкого человека даром превосхождения. Для тех, кто идёт на крайние меры, поимка феи-создателя кажется самым вероятным путём к успеху. Мы должны заметить, что нет никаких свидетельств того, что смерть донора каким-то образом повлияет на подменыша, так что обоюдное уничтожение не является действенным средством завершения дела.

Глава 8: Борьба с Теневыми Феями

Мы озаглавили эту главу «Борьба с Теневыми Феями», а не «Охота» или «Побеждение». Я надеюсь, что к моменту прочтения этих строк наши читатели будут понимать причины этого. Намеренная встреча с любой феей – опасное предприятие, даже если целью является не «сражение» феи. Более того, «охота» может не быть вашим решением. Большинство встреч с феями незапланированы. И всё же, пройдя надлежащие тренировки и подготовившись, можно противостоять фее, слегка надеясь на успех, каким бы он ни был.

Мы посчитали, что будет полезным разделить охоту на четыре раздела: открытие, разведка и поиск, оценка и убийство. Чтобы проиллюстрировать, как встречу с феей можно разложить на эти шаги, мы включаем записи о нашем преследовании Охотника из Грашен Фоллз.

Охотник из Грашен Фоллз

День первый – Штангенград

Мы многое узнали о теневых феях в наших путешествиях, хотя иногда мы чувствуем, что лишь поверхностно коснулись вопроса. Пережив множество незначительных встреч с феями, мы ещё не получали возможности поучаствовать в настоящей охоте, которой можно было бы подвести итог в нашей книге. Возможно, нам больше повезёт в нашем следующем пункте назначения – в Фалковнии.

Среди записей дядюшки Рудольфа о феях мы нашли ссылку на его записи относительно демонов. Дядя Рудольф посещал небольшую деревеньку Грашен Фоллз в Фалковнии, чтобы найти дополнительную информацию о демоне Элспете. Хотя его путешествие по большей части прошло впустую, он услышал множество рассказов об активности фей. Однако эти записи дядюшки Рудольфа скудны, предположительно потому, что в то время он изучал демонов. В любом случае, мы решили последовать за этими историями и посмотреть, куда они нас приведут. Мы полны надежд, потому что Теневой Провал находится поблизости.

Вчера мы шли Королевским Трактом на нашем пути из Даркона к границам города Штангенград, что в Фалковнии. Мы были в Фалковнии не так уж давно, преследуя Глюттона из Г'Хенны. Возвращение меня не радует. Лучшие слова, которыми можно описать Штангенград – это крепость скверны. Здесь люди разговаривают на фалковнийском, который мы знаем лишь поверхностно. К счастью, Штангенград находится близко к границе Даркона, поэтому многие люди здесь также говорят на дарконском. Мы можем справиться, но Дженнифер подозревает, что в нашу сторону на фалковнийском отпускается немало грубых комментариев. Нам с Дженнифер очень повезло родиться в Морденте – я считаю, что в этом месте жизнь женщин существенно подавляют. Я нахожу утешение в том, что нам нужно провести здесь всего одну ночь, прежде чем утром отправиться на восток.

*– Из личного дневника Лори Вэзермэй-Фоксгров*

День второй – Утро – Грашен Фоллз

Уехав вдоль реки на восток, мы отправились в отдалённый городок Грашен Фоллз. Странно постоянно посещать места, где раньше побывал дядя Рудольф, словно что-то вынуждает нас. Демон, которого Ван Рихтен здесь искал, уже давно ушёл, но мы предполагаем, что город выглядит во многом так же, как выглядел тогда. Деревянные заборы защищают город от внешней угрозы, которая, скорее всего, никогда не придёт. Возможно, стены по меньшей мере сдерживают медведей и диких кошек.

В Грашен Фоллз нашёлся только один трактир – с красивым видом на водопад. Хвойный запах освежает, и я уверена, что лес хранит много секретов. Мы, возможно, всего лишь в полдня пути верхом от самого Теневого Провала.

Во время ланча мы поговорили с трактирщиком. Он припомнил, что встречался с дядей Рудольфом, и сказал, что книга Ван Рихтена была популярным предметом обсуждения в городе. Трактирщик попытался подтолкнуть меня открыть тот факт, что мы продолжали традицию Ван Рихтена. После этого я быстро закончила разговор. Мы решили немного понаблюдать и послушать, что говорят в городе, прежде чем открыть цель нашего приезда. Достаточно небольшого обещания известности, чтобы появились шарлатаны и плуты – или хуже.

*– Из личного дневника Лори Везермэй-Фоксгров*

День второй – После полудня

К сожалению, трактирщик рассказал о нашем приезде главному офицеру в городе, Штатфюреру Георгу вон Осаату. Он прибыл в трактир с несколькими младшими офицерами.

– Здорово! Как я понимаю, в нашу маленькую деревеньку приехали уважаемые писатели, возможно, великие охотники на демонов? – лучезарно улыбаясь, спросил Осаат на дарконском с ужасным акцентом. Он был хорошо сложенным мужчиной лет тридцати пяти, и в его походке было чуть больше надменности, чем необходимо. – Трактирщик, да ты, должно быть, ошибся! Я вижу здесь двух милых дам. Может, их мужья поблизости?

Мы с Дженнифер застыли, как сталь. Определённо, этот человек не обладал даром производить первое впечатление, хотя его отношение не было нетипичным для солдат, которых мы встречали в Фалковнии.

– Нет, – ответила я. – Я Лори Везермэй-Фоксгров, а это моя сестра Дженнифер. Мы действительно писатели, хотя название «великие охотники за демонами» лучше придержать для тех, кто похож на нашего дядюшку, Джорджа Везермэя, и его друга Рудольфа ван Рихтена. Мы протые ученики в охоте.

– О, да. Моя ошибка, – ответил он, снисходительно подмигнув своим друзьям. – Те, кто не могут делать сами – учат, так они говорят. Конечно, таким хорошеньким дамочкам больше пристало писать об охоте на монстров, чем заниматься этим. О, может, вы хотите поучиться охотиться завтра? Я со своими людьми с утра собираюсь на охоту на лис. Кажется, одна из вас уже оделась для такого случая!

Заговорила Дженнифер, потому что она контролировала себя немного лучше, а я сцепила зубы со всем этикетом, на который была способна.

– Это более чем щедрое предложение, но боюсь, что на завтра у нас уже составлено подробное расписание. Мы исследуем отчёты о злых и могущественных ночных тварях. Я боюсь, что наши читатели не сочтут хитрую лису захватывающей темой по сравнению с этим.

Явно достаточно обидевшись, вон Осаат одёрнул свою форму.

– Могу я увидеть ваши бумаги? – спросил он. Я взглянула на Дженнифер. Мы знали, к чему он клонит. – Я боюсь, в этих проездных документах есть ошибки. Они противоречат причине приезда, названной вами. Как Штадфюрер, я должен отслеживать ваши перемещения. Завтра я собираюсь на охоту. Я должен следить за вами, вы должны поехать со мной.

Сказав это, он повернулся и вышел из комнаты вместе со своими людьми, пока я потрясла головой и вздохнула.

Наш охотничий отряд состоял из Штадфюрера вон Осаата и троих его солдат (Рёдхарда, Готхольда и Стефхельма), а также нас с Дженнифер, все были верхом. Штадфюрер взял с собой одну охотничью собаку. Он говорил, что у него раньше была дюжина, но он постоянно терял их в лесу. Мы с Дженнифер обменялись недоверчивыми взглядами, пока он не видел.

– Я должен заметить, – начал вон Осаат, – что не знаю, как обращаться к вам двум, дамы. Использовать ваши личные имена было бы неуместно, думаю, и я джентльмен. Кроме того, я не могу запомнить, кто есть кто. Так что я думаю, что ту из вас, кто одета для охоты на лис, я буду звать мисс Фоксгров, а другую – мисс Везермэй. Думаю, это имеет смысл.

К этому моменту меня не особенно волновало, как он будет называть нас, так что я просто кивнула и улыбнулась.

– Мисс Фоксгров, я вижу, у вас есть мушкет. Здесь, в Фалковнии, мы используем луки. Мы считаем их более цивилизованным оружием по сравнению с огнестрельным. Мне интересно посмотреть, что ваш благородный нрав придаёт такому грубому оружию. Я дам вам выстрелить первой. Мисс Везермэй, вы ведь собираетесь просто учиться охоте? Постарайтесь поспевать за нами, но если вы слишком отстанете, мы за вами вернёмся.

– Вы так добры, – усмехнулась Дженнифер.

*– Из личного дневника Лори Везермэй-Фоксгров*

День третий

Охота выдалась не слишком удачной для вон Осаата и его людей.

– Проклятье, женщина! Уже второй раз твоё облако пороха мешает мне прицелиться! – прорычал он, когда его люди посмотрели на Лори со смесью отвращения и восхищения.

– К моменту, как вы услышали мой выстрел, лиса уже была мертва, – ответила Лори, подойдя, чтобы поднять свою вторую добычу. Сейчас был уже поздний вечер, и я ожидала, что охота подошла к концу. Я провела относительно интересное вечернее исследование местной флоры, даже собрала несколько новых образцов.

– Нам следует отправиться назад в ближайшее время, Георг, – предупредил Стефхельм. – Солнце садится.

Я обнаружила, что Стефхельм – довольно интересная личность. Он был менее резким, чем другие, и указывал мне на местные разновидности растений, когда замечал их.

– Мы ещё не закончили. Две лисы – это не охота! – рявкнул Георг. Он нахмурился на мгновение, раздумывая. – Может, ты и прав. Для женщин здесь небезопасно. Почему бы вам с Готтхольдом не отвести их обратно в город, пока мы с Рёдхардом не закончим искать логово? Как только мы его найдём, так сразу присоединимся к вам в городе, чтоб поесть и выпить.

Стефхельм начал было протестовать, но затем неохотно кивнул. Я достала свои новые карманные часы, которые мне подарила фир из Мартира Бэй. Было очень поздно.

– Штадфюрер вон Осаат, я бы чувствовала себя гораздо спокойней, если бы вы проводили нас обратно в город, – сказала я, вкладывая в свои слова столько искренности, сколько могла. Мне не нравится этот человек, но не было никакого смысла оставаться в темноте, лишь бы не дать обойти себя в охоте.

– Моя дорогая, если Стефхельм и Готтхольд не смогут защитить вас, я уверен, что о вас позаботится удача вашей сестры. – Сказав это, он направил свою лошадь вниз по дороге. Рёдгардт последовал за ним.

– *Из личного дневника Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

Открытие

Открытие – это первоначальный доклад о встрече. Так как работе фей предписывают практически любые случаи удачи или болезни, нужно очень внимательно отделять факты от вымысла. Обычно для этого нужно больше узнать о докладчике, чем о фее. В нашем случае открывателями были мы, так что подтверждать подлинность не было нужды.

День третий – Ночь

Мы вернулись в поместье Штадфюрера (а не в трактир, что было отходом от привычных процедур в Фалковнии, но, несомненно, в пределах компетенции военной элиты), укрывшись за городскими стенами, чтобы подождать его возвращения. Его жена приготовила нам прекрасный ужин, который остыл, пока мы ждали возвращения Штадфюрера. Я признаюсь, что была удивлена, что Штадфюрер женат, особенно на такой доброй женщина. В конце концов, мы поддались на её мольбы и поели, не дождавшись хозяина дома. Когда её муж не вернулся, она настояша, чтобы мы остались для нашей безопасности. По правде говоря, мы были рады остаться для её собственной. Стефхельм и Готтхольд возвратились домой на ночь.

Той ночью меня разбудил вой какого-то животного вдали от дома. Я подошла к окну и приоткрыла его, чтоб посмотреть, смогу ли я опознать зверя. Холодный туманный воздух от водопадов мягко проник в мои лёгкие. И всё же во рту пересохло, когда я услышала, как существо ухнуло и завыло вновь. Я слышала голоса разных видов волков, даже сверхъестественных, и ничто не звучало так, как это. Казалось, будто звук издаёт человек, хотя это крылось за дикостью. Когда существо вновь закричало, я поняла: у этого воя было чувство. Я не могу объяснить, почему, но это было знакомое чувство. Кровь разлилась по моим венам, когда я вспомнила радостное возбуждение от своего первого убийства. Это была моя первая победа – победа над жестоким сверхъестественным существом, которое заслуживало того ужасного конца, который оно получило. Не знаю, как, но вой наполняло именно это чувство. Я отогнала от себя тёмные мысли, потому что мне немного надоело, что они всё ещё жили внутри меня. Сфокусировавшись на текущем вопросе, я окинула взглядом силуэт деревеньки. И тогда мне в голову пришла страшная мысль – существо было в стенах города!

Я схватила свой ночной узелок (маленькую сумку с наиболее важным оружием) и побежала в соседнюю комнату, где спала Лори.

– Лори, хватай вещи! В воздухе витает крик убийцы!

Мы с Лори пробрались ко входной двери, жена Штадфюрера встретила нас в приёмной.

– Что это за животное? – спросила она. Свеча, которую она держала в дрожащей руке, освещала её бледное лицо.

– Я не знаю – пока что, – ответила Лори. Мы приоткрыли окно у двери и внимательно прислушались.

– Мне кажется, оно уходит, – сказала Лори. – Я едва слышу его за рёвом водопадов.

Пока Лори держала дверь под прицелом своей Парфианской рапиры, я осторожно открыла её, чтобы мы могли выглянуть наружу. Я увидела, что Лори в замешательстве взглянула на землю, а затем на её лице появился ужас узнавания. Она немедленно повернулась к жене Штадфюрера и проводила её в гостиную, жестами показывая мне, чтобы я выглянула за дверь. Осторожно выглянув в щель, я увидела на крыльце куду окровавленной плоти, кожи, и кожаное седло. Груду венчало нечто знакомое... Я прищурилась при слабом свете, пытаясь понять, что это такое. Там и сям были дыры, клок волос – о Эзра, это было лицо! Лицо Штадфюрера, содранное с черепа! Я захлопнула дверь и позволила себе долгий вздох. «Сфокусируйся, Дженнифер, – сказала я себе. – Ты должна превратить свой ужас в решительность.»

*– Из личного дневника Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

Подтверждение и обязательства

В целом, вы должны подтвердить доклад, который вам передали. Вы должны увидеть существо своими глазами, если это возможно, или, по меньшей мере, надёжное доказательство его существования. Взвешивая доказательство, вы должны решить, хотите ли вы взять на себя обязательства по решению этого вопроса. Нет стыда в том, чтоб признать, что задание выше ваших возможностей, или что риск слишком велик. Охота на фей преисполнена опасности, и вознаграждение должно стоить этого. В нашем случае вопросов о нашем участии не возникало – мы должны были отправить эту отвратительную тварь обратно в тень.

Разведка и поиски

Следующая задача важнее всего. Вы должны узнать своего противника. Вы должны собрать достаточно информации, которая позволит вам классифицировать своего соперника. Как только это будет сделано, вы должны понять своего врага. Мы надеемся, что эта книга поможет в этом отношении. Понимание и подготовка помогут вам даже тогда, когда вы не контролируете детали столкновения.

День четвёртый

Мы с Лори готовились всё утро. Время было слишком большой драгоценностью, чтобы утешать вдову. Мы знали, что должны завершить первые фазы охоты до наступления темноты, потому что мы не знали, что принесёт с собой грядущая ночь.

Наше изначальное расследование открыло о враге несколько фактов. Он определённо действовал с умыслом – садистичным, варварским умыслом. Плоть Штадфюрера была полностью отделена, хотя и не с такой осторожностью, как можно увидеть у ворующего кожу, жуткое существо, которое надевает на себя кожу своих жертв. Оружием были когти, я думаю, потому что там было несколько особо тонких порезов. Вой и зов были чем-то похожи на волчьи. Стефхельм определил, что следов не осталось, что указывало на сверхъестественную способность, заклинания или полёт.

Мы провели беседу с солдатами и другими жителями по всему городу. Как вышестоящий офицер, теперь Стефхельм был главным в городе. Он был весьма любезен, помогая нам с расследованием, признавая, что уважает нашу компетентность в делах такого рода. Нашлось множество рассказов о свирепых животных, шатающихся по лесу, как и сообщений об активности фей. Теперь наша гипотеза заключается в том, что Штадфюрер вон Осаат был пойман феей-лисой, известной как тэг. Факты соответствуют привычкам и характеристикам тэгов, которые, как сообщают, весьма по-зверски обходятся со своими жертвами под конец охоты.

Нашим следующим шагом была подготовка к первоначальному преследованию и столкновению. Общеизвестно, что феям тяжело нанести урон оружием смертных, так что мы должны были найти подходящую уязвимость. Я начала работу по созданию огня алхимиков, используя свой полевой набор, пока Лори составляла ослабляющие стрелы. Ослабляющие стрелы были весьма гениальным изобретением Лори. Она собирала иглы или булавки из разных материалов – меди, серебра, золота, платины, стали, олова и тому подобного. Затем она прикрепляла их к специально сконструированному наконечнику стрелы. Теория заключалась в том, что если стрела поразит цель, то иглы, испачканные кровью, определят уязвимость, а сломанные стрелы укажут на иммунитет. Я была в восторге от мысли посмотреть, как это будет работать на практике.

Стефхельм согласился проводить нас назад к тому месту, где мы в последний раз видели вон Осаата. Готтхольд был нужен в деревне, так что в глушь мы отправились втроём. Мы немного поразмышляли о судьбе Рёдхарда, который не вернулся домой ни в каком виде. Мы предположили, что знаем, какая участь постигла последнюю собаку вон Осаата.

Мы добрались до места назначения после полудня, чуть позже, чем я бы хотела, но у нас всё ещё было достаточно времени, чтобы немного поискать. Если мы охотились на теневую фею, то мы определённо предпочли бы поймать её днём, когда она была наиболее уязвима. Стефхельм быстро нашёл лошадиные следы, и мы шли по ним почти час, пока не достигли развилки.

– Здесь какие-то необычные следы, – сказал Стефхельм, обследовав землю. – У этого существа странная походка и длинные когти. Это определённо не человек, медведь, волк или даже дикий кот. Я не знаю. Кем бы ни было это животное, но напало на людей и их лошадей здесь. Каждая из лошадей побежала по своему пути. По-видимому, собака осталась на месте.

Сначала мы пошли по левому пути – таков был наш обычай. Путь тянулся на несколько сотен ярдов – похоже, по большей части его проделала лошадь со всадником, продираясь через низкий кустарник. Внезапно кусты кончились. Перед нами была осыпающаяся чёрная скала, которая вела вниз, в пропасть, наполненную туманом – в Теневой Провал! Мы на мгновение остановились, чтобы осмотреть его – он был таким широким, что едва хватало взгляда. Стефхельм посмотрел на землю.

– Он продолжал ехать – прямо в провал. Он даже не попробовал остановиться.

Мы поняли, что, вероятно, узнали, что случилось с пропавшим Рёдхардом.

Время шло быстро, и мы почувствовали, что должны устроить первое столкновение, или, по меньшей мере, обнаружить логово чудовища. Мы решили отследить животное обратно к его логову, а не исследовать другие лошадиные следы. Привязав наших лошадей на развилке и оставив их там, мы отправились к соснам. Мы были относительно уверены, что днём нас не атакуют, но на всякий случай приготовили своё оружие.

Очень скоро Стефхельм потерял след. Когда он стоял и искал новое направление, он заметил, что на некоторых деревьях кора ободрана.

– Похоже, что зверь забрался на какое-то дерево поблизости. Внимательно следите за верхушками.

Разглядывая верхние ветки, мы осторожно двинулись вперёд... или так мы думали. Земля исчезла у меня из-под ног, и я почувствовала внезапную и резкую боль, когда мои руки схватились за край ямы в земле. Я попыталась передвинуть руки, чтоб выбраться, но что-то схватило мои ноги снизу и потянуло.

Упав, я ударилась лицом о грязное дно ямы. Попытавшись набрать в грудь достаточно воздуха, чтоб позвать на помощь, я вдохнула кровь и чёрную грязь. Я почувствовала острую боль в ногах, когда когтистые лапы существа потащили меня вглубь своей норы. Я попыталась перевернуться, чтобы увидеть нападающего, когда падающий свет заслонила Лори, которая спрыгнула в яму прямо на меня.

– Лежи! – приказала она, прижав меня к земле одной рукой, а другой ударила моего нападавшего, используя свою Парфианскую рапиру. Нанеся удар, она выстрелила из встроенного револьвера, временно ослепив и оглушив меня. Я услышала, как существо вскрикнуло и сбежало вглубь норы, отпустив мою ногу.

– Не думаю, что я причинила ему вред, но шум его напугал. Идём, – сказала Лори, помогая мне подняться на ноги. Вверху появился Стефхельм и протянул к нам свои сильные руки, вытащив нас из ямы так же быстро, как мы туда попали.

Вскоре мы восстановили самообладание и заняли тактическое положение вокруг норы, чтобы посмотреть, вылезет ли существо. Я выпила зелье, чтобы исцелить свои раны, в то время как Лори подготовила флакон с огнём алхимика.

– Я только мельком увидела его в темноте, но это точно был тэг, – сказала Лори. Когда через пару десятков минут напряжённого ожидания существо не появилось, мы потихоньку начали возвращаться к лошадям. – Я надеялась, что ты подстрелишь его одной из моих стрел, Стефхельм. Боюсь, что мы мало узнали о его уязвимостях.

Когда мы пришли к развилке, наших лошадей нигде не было.

– Наверное, оно вылезло с другого выхода и перерезало поводья! – с отвращением сказал Стефхельм, пропустив сквозь пальцы короткие кожаные ремешки. – Ладно, давайте посмотрим, смогу ли я понять, куда они убежали.

Он быстро обошёл поляну, пока мы с Лори наблюдали за ним.

– Думаю, нам немного повезло. Лошади побежали обратно к городу. Думаю, если мы поторопимся, мы успеем поймать их неподалёку отсюда и уберёмся обратно до наступления темноты.

Мы действительно нашли лошадей достаточно быстро, но с двумя из них было что-то не так. Проведя несколько испытаний, мы определили, что они были слепы.

– Какую же подлую магию используют эти феи! – сказал Стефхельм. – У нас нет выбора, придётся их вести.

– И правда, – сказала я. В ослеплении лошадей что-то показалось мне странным, хотя потребовался ещё час, чтобы проблема оформилась в сознании. Когда мы поспешили обратно в город, я наконец сказала: – Ага! Я поняла... хотя прошу простить мои предположения. Мои знания арканы подсказывают мне, что только друиды могут наложить заклинание, которое позволяет заклинателю улизнуть, не оставив следов, как, я думаю, тэг сделал в городе. Однако друиды не могут накладывать заклинание слепоты. Так что я думаю, что мы скорее имеем дело с двумя существами со сходными силами, или с одним существом, обладающим экстраординарными способностями.

– Интересная теория, Джен, – ответила Лори. – Мне придётся поверить тебе, хотя я не уверена, чем это может нам пригодиться в данный момент.

У меня не было ответа на этот вопрос.

Нам не удалось добраться до города засветло. Мы зажгли несколько факелов, лежавших в наших седельных сумках, и попытались идти как можно быстрее. Пока мы шли, я напряжённо вслушивалась в темноту, заставляя свой разум перелопачивать множество информации. Каждый звук был чем-то, но большинство из них не значили ничего. Какие листья пошевелил ветер, а какие отодвинуло ночное создание, преследующее нас? Что бы могло сказать наверняка, кроме опыта и интуиции? Магия! Я укорила себя за то, что не подумала о своих ресурсах раньше.

Выпив зелье темновиденья, я взглянула на вновь осветившийся лес. Чуждое зрение, которое обеспечивало зелье, не было слишком удобным, потому что монохромный мир был, возможно, более беспокоящим, чем темнота. А затем я увидела его. Гибкого мужчину-зверя, который следил за нашими шагами прямо за границами света факелов. Я предупредила Лори на мордентише, надеясь, что наш преследователь может не знать этого языка. Когда Лори была готова, я обратилась к Стефхельму на дарконском:

– Стефхельм, выпусти стрелу за моим снарядом, – я быстро указала пальцем на существо и выпустила в него пару огненных молний. Лори швырнула в него банку с огнём алхимика, которая разбилась о жилистую ногу тэга, опалив его плоть. Стефхельм отправил в полёт особым образом сконструированную стрелу, и она, похоже, попала в цель.

Горящий тэг протянул свои вытянутые руки к земле и завыл, как ветер в пещере. Волна сверхъестественной энергии атаковала наши уши, и я сделала всё возможное, чтобы заставить свой разум противостоять ей. Как только волна прошла, я начала продвигаться к теневой фее и выпустила из своих распростёртых рук каскад огня. Лори побежала вперёд, чтобы поразить существо своей магической рапирой, но она отскочила от шкуры бессмертного.

Оглядываясь назад, я понимаю, что вой тэга наложил на нас волну замешательства. Хотя тогда я не могла понять, почему Стефхельм выстрелил в свою убегающую лошадь, или почему лошадь Лори напала на меня. К счастью, я смогла убраться с дороги, а чрезвычайно опасная стрела уязвимости, выпущенная Стефхельмом, прошла мимо цели. Я совершенно уверена, что лошадь была уязвима ко всему, кроме плохого выстрела.

Очевидно, что тэг был сильно ранен огнём, и он сбежал в лес, издавая звуки раненого животного. Мы могли бы последовать за ним, если бы не опасались за Стефхельма и лошадей. Стефхельм блуждал вокруг, а лошади вели себя непредсказуемо. Мы с Лори какое-то недолгое время избегали лошадей и Стефхельма, пока эффекты фейской магии не прошли.

– Ну, теперь мы знаем чуть больше, – весело сказала Лори, подобрав стрелу уязвимости, которая попала в тэга. Одинокая золотая игла блестела в лунном свете чёрной как смоль кровью.

*– Из личного журнала Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

Оценка

Как только вы закончите поиск и переживёте первые столкновения, вы должны оценить ситуацию. Вы всё ещё компетентны? Вы всё ещё готовы идти до конца? У вас есть инструменты, чтобы сделать всё на этот раз? Если на любой из этих вопросов ответ «нет», то приберегите схватку на другой день.

Убийство

Сформулируйте план, который преумножит ваши преимущества и использует слабости вашего оппонента. Ваша цель – определить все элементы столкновения: время, место, люди и обстоятельства. Соберите команду, которая дополнит ваши способности. Отрепетируйте свой план, если это возможно. Когда будете готовы – действуйте решительно и быстро.

День пятый

На следующее утро мы торопливо подготовились к убийству добычи. Мы определённо не хотели, чтобы нас на этот раз застали ночью, и нам надо было идти пешком. Я достала из бараков бочонок масла, а Лори в это время смастерила из золотых монет, пожертвованных женой Штадфюрера, несколько грубых наконечников для стрел и пуль для мушкета.

Добравшись до ямы тэга в полдень, мы обыскали местность, но не нашли второго выхода. Мы решили залить в дыру масло и поджечь его, надеясь, что это заставит тэга выбраться наружу. Масло горело и коптило, как следовало, но мы не увидели никаких признаков тэга. Лори спустила вниз фонарь и подтвердила, что яма была пуста. Более того, не было никаких очевидных способов выбраться оттуда.

Мы решили ещё немного поискать, и Стефхельм наткнулся на большое дерево с лисьей норой у основания. Осмотрев верхушки деревьев, мы увидели нечто вроде охотничьей будки, сделанной из веток и кустов. Я думаю, нам следовало бы запомнить из нашего первого опыта, что за землёй надо следить, но мы моментально отвлеклись. В любом случае, оно появилось быстро, и нападение было жестоким.

Стефхельм сделал слабую попытку парировать удар скелета своим луком, но тот его одолел. Кости предвестника судьбы, ожидающего свою жертву, покрывала влажная кровь и остатки одежды. Существо напало на Стефхельма когтями и сильно укусило за череп. Я выпустила свои *магические снаряды*, а Лори швырнула склянку со святой водой в его освежеванную грудную клетку. Стефхельму удалось отцепить от пояса свою булаву и нанести могучий удар по его хребту. Удар забрызгал Стефхельма алыми каплями, когда скелет повалился на землю. Неповреждённые человеческие глаза нежити медленно закрылись.

Мы побежали в сторону Стефхельма.

– Кажется, это существо называют «алыми костями», – сказала Лори, а затем указала на Стефхельма, который лежал без сознания. – Его кровь явно отравлена, – предупредила она. Стефхельм потерял сознание, когда отравленная кровь попала в его вены.

Я вздохнула и достала ещё одну бутылочку. Эта охота уменьшала запасы моих зелий. Я начала медленно капать /нейтрализующее зелье/ на губы Стефхельма, чтобы стабилизировать его. Ещё одно зелье исцеления – и Стефхельм был почти как новенький.

– Ты – кровавое месиво, – сказала я, улыбаясь. – Надо будет попозже посмотреть, что с тем укусом. Возможно, рана заражена.

Хотя никто не сказал этого вслух, мы все знали, что только что разобрались с тем, что осталось от Штадфюрера вон Осаата. Мы с Лори помогли Стефхельму подняться, и на его лице отразилась искренняя признательность.

Нам надо было выкурить тэга из гнезда, если он вообще был там. Мы закрыли дыру у корней дерева камнем, в случае если тэг мог как-нибудь добраться туда. Я достала из своего мешка верёвку и соорудила подобие петли с палкой. Я попросила Стефхельма перебросить её для меня через ветку, что поддерживала гнездо, накладывая заклинание, которое заставило бы верёвку двигаться самостоятельно. Приказав верёвке завязаться вокруг ветки, я сказала Стефхельму попробовать сломать ветку, пока мы с Лори прицеливаемся.

Стефхельм взял разбег и налёг на верёвку со всей силы. Ветка треснула, заставив гнездо упасть вниз. Мы увидели тёмный силуэт тэга, который, падая, гнул ветви. Как только я увидела его, то выпустила в полёт ещё один залп *магических снарядов*. Он перевернулся, ударившись об землю, приземлившись на ноги, как кошка. Тэг посмотрел наверх и маниакально засмеялся, когда солнце сожгло его янтарные глаза. Он сделал несколько шагов, а затем прыгнул в воздух по направлению к Лори, вытянув свои когтистые лапы. Единственный выстрел золотой пулей из мушкета Лори заставил чудовище упасть на землю, где он расползся в лужу чёрной грязи.

Мы медленно приблизились, чтобы убедиться в его смерти. Когда мы наклонились над ним, перед нами раздался громкий жужжащий звук, и появилась крохотная фея в красной шапочке, чьи крылья быстро мелькали. Его кожа была серой и болезненной, и у него был широкий злой рот, который укусил бы тебя в сердце и заставил все секреты сбежать. Я услышала, как Стефхельм задохнулся от ужаса, и увидела, как Лори оступилась, прежде чем они оба бежали в страхе. Паури вцепился в моё лицо и выплюнул мне в глаза жгучую желчь, ослепив меня.

– Мерзкие слабые живодёрки! Убиваете, убиваете, но всё неправильно, на клинке теряется всё удовольствие! Убили мне Фрек Фрака, когда он спал, сожгли мои глазки! Её нежненькие миленькие глазки теперь тоже горят, и у неё не осталось друзей! – красная шапка кружил вокруг моей головы, ещё больше дезориентируя меня.

Я не знала, из-за чего – его слов, боли в глазах или непреодолимого страха – но эмоцией, наполнившей меня, был гнев.

– Трусливый таракан! Ты крадёшься, прячешься под своими иллюзиями, а потом обзываешься, как школьник!

– Арргх! Мои насмешки искусны, большие волосатые мозги! Я отрежу твою шапочку, запихну тебе в башку, о да, я запихну! Пой, пой, кукольная головка! – паури промелькнул вокруг моей головы, сделав тонкий надрез через бровь своим крохотным ножиком.

– Это было ничего, но я слышала, что тэги справляются лучше! – я бросала вызов. Я пыталась купить себе немного времени. Я слышала, как его кожа шипит под солнцем.

– Фрек Фрак ничего не знал! Охота, охота. Поймал, и без толку! Что теперь? Зистер всё покажет! Режь, режь, рви. У гнусного лиса теперь нет проблем, поймали его! Прямо в горло! Ох! Подлая солнечная бескрылка не обманет меня! Я ещё не сгорел. Ты оглохнешь от криков, прежде чем я упру, а затем я тебя прикончу прямо этой ночью!

– Подлая солнечная бескрылка! Твои слова жалят меня до костей! И правда, если я сегодня умру, я никогда не буду желать лучшей перепалки. Такая сообразительность заслуживает награды. Я предлагаю эти одолженные карманные часы, чтобы ты мог знать, когда выходит солнце. – Я взяла карманные часы, которые получила от фир в Мартира Бэй.

– Не награда! Думаешь, тебе они подходят? Лучшие берут, когда хотят, а ты даёшь всё, если не совсем тупая! Хммм... Как их завести? Хитрые фир, вечно озадачивают! Заставляют меня гореть, даже сейчас. Должен решить, должен узнать. – Я почувствовала, как он взял часы с моей ладони и отлетел, бормоча, на какое-то расстояние.

Я села и задумалась над тем, как победить красную шапку. Этот был ранен, и я знала, как его найти. Время пришло. В конце концов Лори и Стефхельм вернулись ко мне, постоянно извиняясь за отсутствие стойкости. Конечно, извинения были не нужны. Если смертный был бы в состоянии контролировать свои эмоции, мы бы все с этим справились. Убедившись, что Лори и Стефхельм готовы и успокоив их, я произнесла заклинание, которое привело бы меня к знакомому объекту, и последовала за магической нитью, ведущей к моим часам. Конечно, Лори меня вела, так что я больше не падала в ямы и не врезалась в деревья.

– Это наверху, – сказала я, указывая на небо. Лори заметила, что я указываю на большое осиное гнездо, которое находится на дереве примерно десятью футами выше. Это должен был быть дом красной шапки.

– Стефхельм, ты бы не мог сделать мне одолжение и набрать в бочонок из-под масла воды из того ручья, который мы переходили? – спросила я.

– Конечно. Небольшая цена для женщины, которая сегодня спасла мою жизнь, – сказал он.

Когда он вернулся, я отправила Стефхельма с Лори на дерево с бочонком воды. Стефхельм подержал бочонок, пока Лори отрезала гнездо и сбросила его в воду. Стефхельм быстро закрыл бочонок крышкой и плотно прижал. Бочонок трясся и вздрагивал, пока Стефхельм пытался сохранить равновесие. К сожалению, он обрушился на землю. Однако каким-то образом из-за решимости, которая может появиться только лишь в сложных обстоятельствах, он смог удержаться и не разлить воду.

Через несколько минут бочонок перестал трястись. Стефхельм сидел на нём почти час, лишь для того, чтоб удостовериться. Наконец мы открыли его и вытащили гнездо из едкой чёрной воды. Разрезав гнездо, мы обнаружили чёрную слизь и несколько безделушек и украшения, включая пару военных значков Штадфюрера вон Осаата. Лори вытерла карманные часы и положила их в мою ладонь.

– До сих пор тикают, – недоверчиво сказала она.

– Одолженное время вернулось назад, – пробормотала я. Мы собрали наши вещи и отправились в город, надеясь обогнать закат.

Заключение

Победа над феями мимолётна. Они перерождаются, когда умирают. Если они не умирают, то переживут вас. И всё же, иногда вы можете замедлить их – возможно, достаточно, чтобы смертный мог жить. Пока мы, смертные, выживаем – мы тоже бессмертны. Мы поздравляем вас с каждым вашим успехом, вместе с вами огорчаемся из-за ваших неудач, и желаем всего наилучшего в будущем.

*Дженнифер Везермэй-Фоксгров*

*Лори Везермэй-Фоксров*

*Мордент, Мордентшир*

*758 BC*

Глава 9: Дополнение для ДМ-а

Это дополнение разработано, чтобы помочь ДМ-ам в создании и использовании своих собственных противников-фей. Нужный объём информации, который требуется для создания совершенно новых монстров, можно найти в исправленном издании Руководства по Монстрам. Однако, таблицы, правила и примеры создания, приведённые ниже, призваны помочь и облегчить создание монстров-фей в особенности.

Методы внушения ужаса: использование теневой феи в кампании

Нижеприведённый раздел содержит несколько идей о том, как вы можете использовать теневых фей в своей игре по Равенлофту или в любой другой игре с готическим настроением в прочих сеттингах. В отличие от некоторых чудовищных соперников, феи вызывают восторг у многих людей. Их обольстительная натура и сверхъестественная схожесть с людьми вкупе с совершенной «инаковостью» делает их интересными противниками, дающими пищу для размышлений, для сражения с которыми требуется как оружие, так и сообразительность.

Сказки о фэйри и о феях

Если вы читаете эту книгу, то наверняка знаете разницу между феями и фэйри. Фэйри – это мультяшные персонажи с крылышками, которые разбрасывают на людей пыльцу и заставляют желания исполняться. Феи же – непостоянные духи природы. Они загадочные создания, живущие в тёмных уголках мироздания. Их внешность одновременно красива и ужасна. Их поведение одновременно зловещее и таинственное.

Что делает сказки о феях такими пугающими?

Практически в каждой культуре есть легенды и мифы, в которых встречаются те или иные версии фей или фэйри. Если вкратце, то феи – это духи природы, которые населяют различные уголки живой природы. Феи живут в деревьях, скалах, реках и холмах.

Так почему же они пугают?

Большинство древних культур относились к миру природы с трепетом. Вместе с этим они очень боялись духов, которые, как они считали, контролировали силы природы. Они передали это чувство страха в своих историях и устных преданиях.

Если вы, как ДМ, хотите, чтобы феи, которых создаёте вы, были страшными, вам понадобится внушить своим игрокам то же самое чувство трепета, настороженности и страха, которое природа часто вызывает в нас. Вот пара простых советов.

Чувство неправильности

Большинство страшилок полагаются на чувство «неправильности», когда требуется вызвать у аудитории напряжённость. Представьте себе сцену, в которой главный герой кладёт книгу на стол. Внезапно книга сама по себе оказывается перед очагом, а страницы начинают листаться с бешеной скоростью.

Эта сцена подводит нас к грани, потому что испытывает наши основные предположения о мироздании. Книги не могут открываться сами по себе. Страницы не могут сами переворачиваться. И всё же это происходит – прямо перед нашими глазами. Мы осознаём неправильность происходящего, но не можем её отрицать.

Изображая фея, попытайтесь отразить этот аспект в их существовании. Возможно, отпечатки ног, которые феи оставляют в грязи, по неизвестной причине идут задом наперёд. Возможно, когда фея поблизости, все источники открытого огня мерцают голубым. Или, возможно, ваш особенный вид фей можно увидеть только с закрытыми глазами.

Чувство неизведанного

Неизведанное пугает нас. Как создания, существующие за пределами нашей сферы опыта, феи – чужаки, даже друг для друга. Следовательно, они пробуждают худшие страхи, которые мы можем вообразить. Они живут вне цикла жизни и смерти не подчиняются правилам природы. Если вы оставите какие-нибудь черты своих фей неизвестными даже для вас, то феи будут казаться гораздо загадочнее, когда вы будете описывать их. Эта техника тоже поможет держать игроков в темноте и практически на грани.

Например, персонажи ваших игроков могут получить информацию от одинокого пророка-сита. Они всегда могут найти сита на дне колодца около полуночи. Чтобы получить совет, персонажи должны предложить темноте колодца дары, надеясь, что голос сита донесётся из глубин. Однако исследование колодца ничего не даст. То есть, ДМ-у даже не обязательно давать лицо своему ситу!

Другой пример может касаться группы загадочных паури, которые вторглись в деревню. По ночам они начинают потихоньку красть предметы у жителей деревни. Позже эти предметы загадочным образом появляются вновь, располагаясь в кронах деревьев. Безвредные кражи становятся хуже. Теперь они похищают младенцев и подбрасывают их в гнёзда воронов. В конце концов паури отрезают спящим людям головы и подвешивают их на ветвях. Почему паури это делают? Почему преступления сначала незначительны, а потом ухудшаются? Вещи, которые мы не знаем, заставляют весь сценарий становиться извращённым, причудливым, беспокоящим – и весьма определяющим фей.

**Чувство возраста**

Старые вещи пугают нас. Страшный дом всегда обветшалый и осевший под грузом лет. Пугающий склеп всегда наполнен пылью и паутиной. Места, которые существовали в течение долгого времени, наполняют нас чувством трепета, потому что всё, что старо, сталкивалось со многими вещами и много чего повидало. Когда мы исследуем нечто древнее, наши фантазии могут разыграться, и нам остаётся только гадать.

У фей тоже есть это чувство древности. Они, создания природы, стары, как сама природа. Описывая фей, попытайтесь воззвать к чувству возраста. Представьте, что говорите с печальной принцессой фей, которая всех своих смертных поклонников превратила в чучела и сохранила у себя в замке, чтобы они могли жить с ней всегда.

Изобразите, например, большую группу охотников-тэг, пойманных в ловушку в пещере заклинанием чародея, которое столетиями связывало их... Но теперь заклятие слабеет. И вскоре гнев, копившийся столетиями, вырвется наружу.

**Использование теневых фей в играх**

Феи – особенные существа, которых лучше всего использовать особым образом. Если вам нужен случайный монстр, который набросится на вашу партию в подземелье, теневая фея (и вообще любая фея), вероятно, не подойдёт вашим целям. Однако если вы хотите создать интригующего противника, который может быть объектом загадки или виновником обширной ужасающей схемы, то вы обратились по адресу.

**Мозги, не мускулы**

Фей нельзя назвать физически крепкими соперниками. Их базовые бонусы атаки и очки хитов – одни из самых низких в игре по сравнению с другими монстрами. Что делает фей угрожающими – так это разнообразие имеющихся у них сил, а не их непосредственные боевые возможности. Не считая случайных муриан, использовать фей как обычных противников в бою было бы ошибкой.

Лучше используйте фей в качестве мотиваторов в истории. Возможно, маленькая группа фей и теневых фей похитила всех детей в деревне. Возможно, рыцарь-сит схватил трёх красивых мужчин и собирается съедать по одному за ночь во время своей изысканной вечерней трапезы. И сразу же фокус приключения сместится с боя на расследование и дедуктивные умозаключения.

Конечно, нет ничего плохого в том, что в вашей игре будет бой. Когда дело доходит до сражения, то самое эффективное, что найдётся у теневых фей – это уменьшение урона. Им могут нанести урон только конкретные материалы. Например, злые теневые феи иммунны к урону от стального оружия. Чтобы сражаться с разными видами теневых фей, партии понадобится использовать свои дедуктивные навыки и исследования, чтобы обнаружить слабости существ. Убедитесь, что у них есть такая возможность, потому что иначе ваша партия будет таскать за собой полную тележку оружия, сделанного из любых вообразимых материалов.

**Тайна приводит к тайне**

Феи – это вечная загадка. Если вы играете в игры, где упор делается на расследование и открытия, то при встрече с феями всегда должен оставаться определённый аспект, который остаётся неизвестным и туманным. Если вы Мастер, то пусть некоторые вопросы остаются без ответа – даже лично для вас. Если вы даже не знаете окончательного ответа на некоторые вопросы в вашей кампании, то ваши игроки будут заинтригованы ещё длительное время после окончания игры.

Представьте себе игру, в которой партия приключенцев разыскивает какое-то количество пропавших жителей деревни и их домашнего скота. Они находят нескольких жителей, но к их ужасу эти жители теперь магическим образом слились с животными, что сделало их причудливыми чудовищами. В конце концов приключенцы снимают проклятие и допрашивают паури, которые занимались похищением. Партия узнаёт, что остальных жителей деревни забрала «Плачущая Вдова». Кто такая эта Плачущая Вдова? Куда она отправилась? Почему жителей трансформировали? Даже паури не знают этого.

Эти висящие в воздухе вопросы побуждают ваших игроков продолжать обсуждение. Они постоянно строят предположения и дискутируют – в игре и вне её. Теперь представьте конец кампании. Игроки сталкиваются с Плачущей Вдовой и побеждают её миньонов. Все жители теперь в порядке... кроме трёх. Персонажи обнаруживают, что этих троих жителей «отдали Туманам», чтобы призвать остальную часть «Дрожащего Стада». Им суждено вернуться во Времена Непревзойдённой Тьмы, когда всех людей превратят в зверей, а зверей – в людей. Что такое Дрожащее Стадо? Почему выбрали именно этих жителей деревни? Какое это всё имеет отношение к Временам Непревзойдённой Тьмы? Как ДМ, вам не обязательно немедленно отвечать на эти вопросы, и возможно, вам лучше вообще на них не отвечать.

**Бессмертные жители земли**

Используя фей в своих кампаниях, никогда не забывайте, что они существуют в общинах, и что у них есть собственное общество. Персонажи никогда не должны встречать в лесу случайную группу фей. Эта группа фей происходит из конкретного сообщества. Если ей нанесут вред или плохо с ней обойдутся – сообщество это заметит. Местные феи также всегда замечают, если к группе относятся с уважением и почтительностью.

Также подумайте о том, как местные феи взаимодействуют с владыкой домена. Может, они в сговоре? Противостоят ему? Или они, по большей части, оставили друг друга в покое? Может быть, их отношения дружелюбные? Феи презирают тёмного владыку? Или же у них ещё не установились отношения с тёмным владыкой домена?

Подумайте о том, как в вашей кампании феи общаются местным населением. Может быть, феи – загадочные благодетели, которые благоволят к тем, кто достаточно храбр, чтобы противостоять тьме? Или же они мудрецы-затворники, которые дают совет тем, кто предлагает им дань? Или они капризные и назойливые существа, которые играют со смертными, как дети играют с куклами?

И наконец, задумайтесь над тем, как феи взаимодействуют с другими злыми существами, населяющими земли. У вашего ковена теневых фей альянс со стаей оборотней, тоже живущих в лесу? Может быть, ваш местный фейский двор терпеть не может небольшую группу вампиров-клериков, действующую из забытой башни? Или из-за фей отдалённая деревушка стала пустой и безжизненной? Атака фей стала причиной того, что старое поместье на холме населено призраками?

**Великолепный ужас**

Используя фей в своей игре по Равенлофту, держите в уме два слова: прекрасный и ужасный. Как что-то может быть прекрасным и ужасным одновременно? Представьте, что к вам бежит огромный лев. Хотя за ним приятно наблюдать, вы понимаете, что он чрезвычайно опасен. Его когти подобны ножам. Его зубы могут с лёгкостью содрать плоть с ваших костей. Вы замираете на мгновение, надеясь, что лев пробежит мимо вас. Если он решит оставить вас в покое – вы сможете свободно наслаждаться его красотой. Однако же если животное нападёт на вас, то вам придётся сражаться за свою жизнь.

Это сочетание великолепия и страха служит примером впечатляющей и пугающей силы фей. Они следуют собственным моральным ориентирам, которые превыше мелких суждений смертных. Великие, древние и могущественные, они капризны, как хищный кот, живущий в джунглях, и даже более опасны. Они способствуют тому, что персонажи игроков постоянно остаются настороже. В конце концов, они могут никогда не узнать, посчастливится ли им сказать, что феи решили оставить их в покое.

Начнём с разминки

Мы предлагаем вам альтернативный метод созданий своих собственных уникальных фей.

Шаг первый: создайте основные параметры

Сначала запишите основные параметры для вашего существа. Параметры, указанные в Таблице 9-2 – это предложенный диапазон значений для различных размеров фей. Ментальные параметры для вашего существа (Интеллект, Мудрость и Харизма) определяются решением ДМ-а.

Пожалуйста, обратите внимание, что эти параметры могут быть использованы вместо тех, что указаны в Таблице 5-1 в исправленном Руководстве по Монстрам. Значения могут быть увеличены позже, соответственно увеличения Рейтинга Вызова.

**Таблица 9-1: Продвижение феи**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| КЖ | хиты | Атака | Стой/Реф/СВ | Умения | Базовый РВ |
| 1/3 | 1 | +0 | +0/+1/+1 | 1 | 1/4 |
| 1/2 | 1 | +0 | +0/+1/+1 | 1 | 1/4 |
| 1d6 | 3 | +0 | +0/+2/+2 | 1 | 1/2 |
| 2d6 | 7 | +1 | +0/+3/+3 | 1 | 1/2 |
| 3d6 | 10 | +1 | +1/+3/+3 | 2 | 1 |
| 4d6 | 14 | +2 | +1/+4/+4 | 2 | 1 |
| 5d6 | 17 | +2 | +1/+4/+4 | 2 | 2 |
| 6d6 | 21 | +3 | +2/+5/+5 | 3 | 2 |
| 7d6 | 24 | +3 | +2/+5/+5 | 3 | 3 |
| 8d6 | 28 | +4 | +2/+6/+6 | 3 | 3 |
| 9d6 | 31 | +4 | +3/+6/+6 | 4 | 3 |
| 10d6 | 35 | +5 | +3/+7/+7 | 4 | 4 |
| 11d6 | 38 | +5 | +3/+7/+7 | 4 | 4 |
| 12d6 | 42 | +6/+1 | +4/+8/+8 | 5 | 4 |
| 13d6 | 45 | +6/+1 | +4/+8/+8 | 5 | 5 |
| 14d6 | 49 | +7/+2 | +4/+9/+9 | 5 | 5 |
| 15d6 | 52 | +7/+2 | +5/+9/+9 | 6 | 5 |
| 16d6 | 56 | +8/+3 | +5/+10/+10 | 6 | 6 |
| 17d6 | 59 | +8/+3 | +5/+10/+10 | 6 | 6 |
| 18d6 | 63 | +9/+4 | +6/+11/+11 | 7 | 6 |
| 19d6 | 66 | +9/+4 | +6/+11/+11 | 7 | 7 |
| 20d6 | 70 | +10/+5 | +6/+12/+12 | 7 | 7 |

**Таблица 9-2: Базовые значения параметров и атаки**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Размер | Сил | Лов | Слож | Мин КЖ | Макс КЖ | Удар | Укус | Когти | Протыкание |
| Мелкий | 1 | 22-23 | 10-11 | - | 2 | - | 1 | - | - |
| Миниатюрный | 1 | 20-21 | 10-11 | - | 4 | 1 | 1d2 | 1 | 1 |
| Крохотный | 2-3 | 18-19 | 10-11 | - | 6 | 1 | 1d3 | 1d2 | 1d2 |
| Маленький | 6-7 | 16-17 | 10-11 | 1/2 | 6 | 1d3 | 1d4 | 1d3 | 1d4 |
| Средний | 10-11 | 12-13 | 10-11 | 1 | - | 1d4 | 1d6 | 1d4 | 1d6 |
| Большой | 14-15 | 12-13 | 12-13 | 2 | - | 1d6 | 1d8 | 1d6 | 1d8 |
| Огромный | 18-19 | 12-13 | 14-15 | 4 | - | 1d8 | 2d6 | 1d8 | 2d6 |
| Гигантский | 22-23 | 10-11 | 16-17 | 12 | - | 2d6 | 2d8 | 2d6 | 2d8 |
| Колоссальный | 26-27 | 10-11 | 18-19 | 24 | - | 2d8 | 4d6 | 2d8 | 4d6 |

Шаг второй: Выберите базовые КЖ

Затем выберите КЖ существа, которое вы хотите создать. Используйте таблицу 9-1, чтобы посмтреть, какими должны быть некоторые другие параметры вашего монстра.

Шаг третий: Определите базовый Рейтинг Вызова

Пользуясь таблицей 9-1, найдите базовый РВ для вашей феи с соответствующими параметрами КЖ. Держите это число в уме, потому что когда вы будете продолжать процесс создания, вы будете увеличивать значение этого числа.

Начинается веселье

А теперь пора добавить вашему персонажу все «вкусности» и поднять его до соответствующего Рейтинга Вызова. Пожалуйста, обратите внимание, что приведённые ниже правила – это модификация системы, приведённой в исправленном *Учебнике Монстров* и используется здесь, чтобы представить альтернативный метод настройки параметров фейских существ.

**Параметры:** За каждые +3 очка параметров, которые вы добавляете фее, её РВ возрастает на 1/4. Статистические данные не должны превышать 10 пунктов поверх оригинального значения.

**Класс Брони:** ДМы могут увеличить Класс Брони для фей, которых создают. Увеличение Класса Брони может быть в форме естественной брони или бонуса к отклонению. Придерживайтесь следующей таблицы, чтобы отразить дополнительный уровень вызова создаваемого существа:

|  |  |
| --- | --- |
| Изменение Естественной брони | Изменение Рейтинга Вызова |
| +3 к естественной броне | +1/4 к РВ |
| +6 к естественной броне | +1/2 к РВ |
| +9 к естественной броне | +3/4 к РВ |
| +3 бонус отклонения к Классу Брони | +1/2 к РВ |
| +6 бонус отклонения к Классу Брони | +3/4 к РВ |
| +9 бонус отклонения к Классу Брони | +1 к РВ |

**Атаки:** у существ могут быть дополнительные атаки помимо их обычных атак.

За каждую дополнительную атаку, которую получает существо, добавьте +1/2 к РВ. Если существо начинало только с одной атакой, то оно получает базовый бонус атаки к обеим атакам. Если у существа уже есть две или более атак, то ко всем добавленным бонусным атакам применяется штраф -2. Существа, которые получают множественные атаки, также получают Мультиатаку в качестве бонусного умения.

**Урон:** ДМ может повысить тип кубика урона, который его монстр использует в бою. За каждое изменение типа кубика добавьте +1/2 к РВ существа. Например, повышение урона с 1d4 до 1d8 добавит +1 к РВ в целом. Мы советуем не повышать тип кубика более чем на пять позиций.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Таблица 9-3: повышение типа кубиков урона**   |  | | --- | | 1d2 | | 1d3 | | 1d4 | | 1d6 | | 1d8 | | 1d10 | | 1d12 | | 2d4 | | 2d6 | | 2d8 | | 2d10 | | 2d12 | |

**Навыки и умения:** можно добавить дополнительные очки навыков и умения при повышении РВ. Для более подробной информации загляните в исправленный Учебник Монстров.

**Основные Силы:** основные способности, которые подходят как для обычных фей, так и для теневых, приводятся несколько раз в этой книге. ДМ-ам следует обратиться к ним, решить, которая из них подойдёт феям, которых они хотят использовать, и добавить своим фейским существам соответствующий Рейтинг Вызова.

**Основные Слабости:** основные слабости позволяют ДМ-у уменьшить РВ существа. Основные слабости лучше всего применять, когда они попадают в контекст кампании. Их не следует использовать, чтобы опускать РВ монстров с целью выпустить их на ничего не подозревающих персонажей.

**Окончательное значение РВ:** подсчитывая окончательное значение РВ существа, ДМу следует всегда округлять дроби вниз. Удостоверьтесь, что существо не слишком слабо для партии, и не настолько перегружено странными способностями, что персонажи могут и не надеяться победить его.

Пример создания

Рюхт решает, что он хочет создать своего собственного монстра, Мерцающие Кости (упомянут в Главе 4: Уязвимости).

Базовые параметры

Рюхт решает, что Мерцающий будет существом среднего размера. Заглянув в таблицу 9-2, он видит предложенный диапазон значений для параметров и даёт Мерцающему следующие основные параметры: Сила 10, Лов 13, Слож 10, Инт 12, Мудр 14, Хар 9. Он также решает, что у его существа будут следующие атаки: укус и два удара когтями; укус наносит 1d4 урона, а когти наносят по 1d6 урона каждый.

Рюхт определяет статы таким образом, потому что они лучше всего описывают его существо. Мерцающие Кости – быстрое, ловкое существо, но не самый сильный из монстров. Хотя он довольно умён, его истинная опасность заключается в коварстве. Поэтому он получает Интеллект выше среднего и высокую Мудрость. Значение Харизмы низкое, потому что Рюхт представляет Мерцающего существом, скрывающимся в темноте.

Определить запас Кубиков Жизни

Рюхт устанавливает, что его монстр начнёт игру с 9 КЖ, при этом его базовое значение хитов – 31. Заглянув в таблицу продвижения, Рюхт видит, что у Мерцающего также есть базовый бонус атаки +4. Базовые спасброски его существа таковы: +3 Стойкости, +6 Рефлексов и +6 Силы Воли. Эти спасброски будут изменяться в связи со статами его существа.

Из-за того, что у персонажа Рюхта 9 КЖ, он получает два дополнительных пункта параметров, что не влияет на его Рейтинг Вызова. Рюхт использует эти дополнительные пункты, чтобы увеличить Ловкость монстра до 15.

Теперь монстр Рюхта выглядит примерно так:

КЖ 9d6, хиты 31; Иниц +2, Скор 30 футов (6 клеток); КБ 12; базовая атака +4; Захват +4; Атака +4 ближний бой (1d4, укус); Полная Атака +4 ближний бой (1d4, укус) и -1 ближний бой (1d6, 2 удара когтями); спец.способности [неопределены]; спец.качества [неопределены]; хаотично-злой; спасброски Стой +3, Реф +8, Воля +8; Сила 10, Лов 15, Слож 10, Инт 12, Мудр 14, Хар 9; Навыки: 84 пунка. Умения: 4 умения. РВ: 3.

Параметры

Теперь Рюхт начинает добавлять своему существу некоторые весёлые детали. Для начала он покупает 12 пунктов параметров за +1 РВ. Он поднимает Силу Мерцающего до 14, Ловкость до 21, а Сложение до 12.

*Общее увеличение РВ: +1*

Класс брони

Затем Рюхт повышает КБ Мерцающего +6 пунктами естественной брони, за 1/2 РВ.

*Общее увеличение РВ: +1/2*

Атаки и Урон:

Теперь Рюхт даёт Мерцающим Костям дополнительный удар когтями за +1/2 РВ. Что касается урона – Рюхт решает, что 1d4 – довольно слабо для существа с 9 КЖ. Он поднимает урон укуса до 1d8 за +1 РВ и урон когтей до 1d12 за 1 1/2 РВ.

*Общее увеличение РВ: +3*

Умения

Соответственно таблице, Мерцающие Кости получает четыре умения, прямо как персонаж 9 уровня. Рюхт выбирает следующие умения: улучшенная Инициатива, Мультиатака, Скрытность и Обращение с оружием.

Основные силы

Рюхт решает, что у Мерцающего будут следующие специальные атаки и качества:

**Магические способности:** используя систему очков заклинаний, описанную в Главе 3, Мерцающий получает 14 очков заклинаний (5 + 9 КЖ), которые он может потратить, чтобы купить сопротивление заклинаниям или заклинания. Рюхт тратит очки на следующие заклинания: вызвать страх (1); танцующие огоньки (1/2); страх (4); призрачный звук (1/2); стук (2); луч истощения (3); внушение (3). Каждое заклинание можно использовать 1 раз в день.

*Увеличение РВ: +2 в целом.*

**Альтернативная форма (Св):** Мерцающие Кости может превратиться в паука. Он может провести в этой форме 12 часов в день и может свободно превращаться туда-обратно, пока не истратит все 12 часов любого 24-часового периода.

*Увеличение РВ: +1/4*

**Иммунитеты:** как и многим феям, Мерцающему может нанести урон только оружие их холодного железа или магическое. Он абсолютно иммунен к урону от стального оружия, если только на нём нет зачарования. Наконец, он совершенно иммунен к атакам, основанным на электричестве.

*Увеличение РВ: +1/2*

**Естественные пристрастия (Сп):** Мерцающие Кости может определить, является кто-то невинным или нет. Он делает проверку Обнаружения (Сложность 10 + КЖ цели + бонус Харизмы цели). Успех значит, что Мерцающий может сказать, насколько цель невинна. Вдобавок Мерцающий может прятаться в тенистых местах, как если бы он наложил на себя заклинание невидимости (УЗ 9). Эта форма заклинания работает лишь тогда, когда Мерцающие Кости находится в тени. Дневной свет или свет от огня (будь то факел, свеча или костёр) автоматически рассеивает невидимость, если огонь рассеивает тень, в которой прячется Мерцающий.

*Увеличение РВ: +1/4 х 2 (Общее увеличение РВ: +1/2)*

**Основные Слабости**

Как было указано в разделе «Уязвимости», у Мерцающего есть следующие слабости:

**Погибель-невинность:** касание невинного причиняет Мерцающему вред, сжигая его кожу, как огонь. Просто прикасаясь к Мерцающему, невинный наносит 2 пункта урона за раунд. Из-за этого Мерцающие кости избегает физического сражения с невинными. Однако в случае крайней необходимости он может и будет атаковать их. Из-за того, что лишь невинные дети могут жечь Мерцающего, он будет часто пытаться искушать детей, манипулируя ими, чтоб они сделали что-то плохое и испортили свою невинность.

*Уменьшение РВ: -1/4*

**Погибель-кукла:** Мерцающий не может влиять на существ, у которых с собой любимая кукла или игрушка. Владелец игрушки или куклы должен в самом деле любить её. Приключенец не может просто найти куколку и использовать её в качестве защиты. Пока у человека есть его кукла или игрушка, он неуязвим для магических и сверхъестественных способностей Мерцающего.

*Уменьшение РВ: -1/4*

**Погибель-песенка:** всякий раз, как кто-то поёт особую защитную песенку, она создаёт эффект с радиусом действия, в который Мерцающий не может войти. Его действия не ограничиваются другим образом. Например, он всё ещё может накладывать на тех, кто находится вблизи погибели, заклинания, или предпринимать дистанционные атаки.

Мерцающие Кости получает спасбросок против эффекта отталкивания (Сложность 13 + модификатор Харизмы человека, который поёт песенку). Если бросок успешен, он может свободно проходить через область действия погибели.

*Уменьшение РВ: -1/4*

Итак, окончательная форма Мерцающих Костей выглядит следующим образом:

**Мерцающие Кости**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 9d6 (40 hp) |
| **Инициатива** | +9 |
| **Скорость** | 30 футов (6 клеток) |
| **Класс брони** | 21 (+5 Лов, +6 естественная), касание 15, застигнутый врасплох 16 |
| **Базовая атака/захват** | +4/+6 |
| **Атака** | Укус +6 ближний бой (1d4+2) |
| **Полная Атака** | Укус +6 ближний бой (1d8+2) и два удара когтями +9 ближний бой (1d12 +1) [когти: +4 базовый бонус атаки, +2 сила, -2 вторая атака, +5 лов = 11-2=9] |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/5 футов |
| **Специальные атаки** | Альтернативная форма, обнаружить невинность, магические способности |
| **Специальные качества** | Уменьшение урона 10/холодное железо или магия; погибель-кукла, погибель-невинность, погибель-защитная песенка, иммунитет к электричеству, иммунитет к стальному оружию, невидимость в тенях |
| **Спасброски** | Стой +5, Реф +11, Воля +8 |
| **Параметры** | Сила 14, Лов 21, Слож 12, Инт 12, Мудр 14, Хар 9 |
| **Навыки** | Блеф +8, Лазанье +11, Разрядить устройство +14, Умение прятаться +18, Запугивание +11, Тонкий слух +11, Бесшумное передвижение +18, Открыть Замок +14, Ловкость Рук +10 |
| **Умения** | Улучшенная инициатива, Мультиатака, Скрытность, Обращение с оружием |
| **Среда обитания** | Любая |
| **Организация** | одиночка |
| **Уровень вызова** | 9 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | всегда хаотично-злой |
| **Продвижение** | 10-13 КЖ (среднее) |
| **Регулировка уровня** | - |

Рюхт детально заполняет специальные атаки и качества Мерцающего, основываясь на информации, указанной выше, добавляет несколько заметок к истории и внешности существа, и дело сделано. Мерцающие Кости готов к использованию в следующей игре Рюхта.

**Подтип теневой феи**

Этот подтип используется для существ Арак, который пришли из Теневого провала или для существ, которые вобрали в себя враждебные энергии из того места. Магия Арак фактически трансформирует некоторых существ, и они получают подтип теневой феи таким образом. Однако подтип теневой феи не подходит для игровых персонажей. Любой персонаж, ставший частью теневых фей, должен стать НПС.

Хотя чаще всего подтип теневых фей бывает у фей, его также могут обрести любые перечисленные далее существа: отродье, животное, дракон, фея, великан, гуманоид, волшебный зверь, чудовищный гуманоид, иномирец и вредитель. Существо, получающее подтип теневой феи, получает +2 к своему РВ.

*Черты:* У всех теневых фей есть следующие черты, если только не указано иное:

– Темновиденье до 120 футов;

– Виденье при неярком освещении;

*– Альтернативная форма (Св):* существо может принимать форму до четырёх разных видов животных. Эти животные формы обычно объединены общей темой. Например, отдельная теневая фея может принимать форму стервятника, шакала или крысы – все они падальщики. Существо может принимать эту форму или превращаться обратно, и это будет считаться стандартным действием. Оно может провести в своей альтернативной форме до 12 часов в день, и может спокойно превращаться обратно и снова принимать эту форму, пока не истечёт период в 12 часов из 24-часового периода. Вне зависимости от формы, оно не может превратиться в существо меньше Миниатюрого размера или больше Среднего. При смене формы урон не излечивается. Во всех других аспектах эта способность работает как способность друидов «дикая форма».

*– Уязвимость к дневному свету:* существо получает уязимость к дневному свету. Каждый раунд, пока находится под солнечным светом, оно получает урон, указанный ниже. Также прочитайте запись о погибели-солнечном свете в Главе 4: Уязвимости.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Мировоззрение*** | ***Урон от солнечного света*** |
| Добрый | 1d2 |
| Нейтральный | 1d4 |
| Злой | 2d4 |

*- Уязвимость к холодному железу:* железо – это проклятие для Арак. Пока фея находится в длительном контакте с холодным железом, она теряет все свои сверхъестественные и магические способности. Теневые феи не получают спасброска против этого эффекта, но он снимается сразу же, как фея перестаёт контактировать с холодным железом.

*– Иммунитеты к материалам:* у всех теневых фей есть уменьшение урона. С помощью конкретных материалов уменьшение урона можно преодолеть. Какие именно материалы нужны – остаётся на усмотрение ДМа. Примеры таких материалов включают: любой драгоценный металл, оникс, нефрит, алмаз, рубин, сапфир, стекло или янтарь.

В дополнение к уменьшению урона теневые феи обладают иммунитетом от определённого металла и источника энергии. То, каким будет иммунитет, зависит от мировоззрения феи. Например, законопослушные элле иммунны к огню, а злые – к урону от стали. Таким образом законопослушно-злой арак иммунен к урону и от огня, и от стали.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ось законопослушный-хаотичный | Иммунитет | Ось Злой-Добрый | Иммунитет |
| Законопослушный | Огонь | Добрый | Камень |
| Нейтральный | Холод | Нейтральный | Дерево |
| Хаотичный | Электричество | Злой | Сталь |

*- Колдовство:* теневые феи – умелые чародеи, способные накладывать многие врождённые заклинания. В то время как их уровень заклинателя равен их Кубикам Жизни, список заклинаний, которые они могут применять, ограничен. Они могут выбирать заклинания как чародей, чей уровень равен половине их КЖ +1.

Как чародею, Араку никогда не нужно подготавливать эти врождённые заклинания. Они получают способность накладывать их после отдыха, как делал бы чародей. Однако в отличие от чародея их заклинания значатся в списках заклинания чародеев, клириков и друидов. Этот широкий выбор делает народ элле действительно могущественными существами в королевстве магии. Все врождённые заклинания теневых фей основаны на Харизме; все теневые феи получают эти врождённые заклинания вдобавок к тем, которые получены в результате продвижения по уровню класса заклинателя.

**Новые заклинания**

Теневые феи могут выбирать следующие заклинания, хотя некоторые из них запрещены для определённых племён. Конечно, ДМы могут убрать эти ограничения в случае создания уникальных теневых фей.

***Изменить человека***

Трансмутация

**Уровень:** Чар/Волш 3

**Компоненты:** В, С

**Время каста:** 1 стандартное действие

**Расстояние:** близкое (25 футов + 5 футов/2 уровня)

**Цель:** Один великан, гуманоид, чудовищный гуманоид или фейское существо

**Длительность:** 1 час/уровень

**Спасброски:** Стойкость отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание работает как ***полиморф***, за исключением того, что изменение лишь частичное. Вы выбираете обычное животное и указываете отдельную часть тела цели или животного. Эта часть тела цели превращается в соответствующую часть тела выбранного животного, пока заклинание не спадёт. Если у существа нет соответствующей части (например, хвоста), оно просто приобретает его в соответственной части своего анатомического строения. Например, вы можете превратить голову субъекта в голову змеи или даровать ему конский хвост.

Субъект теряет все свои естественные способности, относящиеся к утерянной части, и получает естественные способности (включая атаки), относящиеся к полученной части животного. Например, человек, чью голову превратили в змеиную, больше не может разговаривать, но шипеть, как змея, и использовать атаку-укус. Субъект схраняет все свои экстраординарные, сверхъестественные и магические способности, хотя такие, которые требуют потерянную характеристику (например, человеческую речь), нельзя использовать. Таким образом, человек с головой змеи не может больше накладывать заклинания, требующие вербального компонента. Субъект сохраняет все свои параметры, мировоззрение и специальные способности, кроме зависящих от утерянной части, как указано выше. Он сохраняет свой класс и уровень (или КЖ), как и все преимущества, полученные таким образом (такие как базовый бонус атаки, базовые спасброски и хиты); он сохраняет все черты класса (кроме колдовства, если в новой форме оно невозможно); а также он получает возможности дыхания и передвижения формы животного, либо вдобавок к своим собственным, либо вместо них. Например, человек, чьи руки были превращены в крылья, получит скорость полёта, эквивалентную скорости полёта птицы, чьи крылья он получил, вдобавок к скорости передвижения по суше (потому что у него всё ещё есть человеческие ноги). Человек, чью голову превратили в рыбью, сможет дышать под водой, но не воздухом. Если новая черта оказывается фатальной для субъекта (как упомянутая рыбья голова), то субъект получает бонус +4 к спасброску Стойкости, чтобы отменить эффект.

Бестелесные или газообразные существа иммунны к этому заклинанию, а существа с подтипом перевёртыша (такие как ликантропы или доппельганреты) могут вернуться к своей естественной форме в виде стандартного действия.

***Изменить человека, великое***

Трансмутация

**Уровень:** Чар/Волш 5

**Компоненты:** В, С

**Время каста:** 1 стандартное действие

**Расстояние:** близкое (25 футов + 5 футов/2 уровня)

**Цель:** Один великан, гуманоид, чудовищный гуманоид или фейское существо

**Длительность:** постоянное

**Спасброски:** Стойкость отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание работает как «изменить человека», за исключением того, что изменение постоянное, и вы можете указать одну или больше человеческих способностей, которые субъект может сохранить, а не потерять или получить взамен животные. Таким образом, вы можете превратить голову человека в змеиную, но указать, что он всё ещё может говорить по-человечески. Такое уточнение значит, что субъект может разумно разговаривать и накладывать заклинания, требующие вербального компонента, хотя его голос может звучать более шипяще, чем человеческий.

***Зачаровать объект***

Иллюзия (чары)

**Уровень:** Бард 3, Чар/Волш 3

**Компоненты:** В, С

**Время каста:** 1 стандартное действие

**Расстояние:** касание

**Цель:** объект касания

**Длительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасброски:** отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы заставляете крохотный или более мелкий объект выглядеть как совершенно другой объект. Например, вы можете заставить книгу выглядеть чашкой, тарелку напоминать ложку, или камень – выглядеть подушкой. Вы не можете заставить объект казаться из другой размерной категории, но все другие физические детали контролируете. Если вы хотите, то можете использовать заклинания, чтобы придать объекту лишь небольшие изменения, например, изменить цвет, добавить или отнять отличительную черту или тому подобное.

Заклинание не заставляет объект функционировать по-другому и не изменяет параметры восприятия – тактильные или слуховые ощущения от объекта-цели. Кинжал, который заставили выглядеть как перо, всё ещё будет работать как кинжал. Существо, которое взаимодействует с зачарованным объектом, получает спасбросок Воли, чтобы опознать в нём иллюзию. Например, существо, которое прикоснулось к камню, зачарованному так, чтоб он выглядел грудой ваты, и поняло, что тактильные ощущения не отвечают визуальным, будут вправе сделать такой бросок.

Немагический, оставленный без внимания объект не позволяет сделать спасбросок против такого эффекта. Магический предмет или объект, которым владеет существо, позволяет сделать спасбросок, чтобы отменить этот эффект.

***Зачаровать объект, великое***

Иллюзия (чары)

**Уровень:** Бард 5, Чар/Волш 5

**Компоненты:** В, С

**Время каста:** 1 стандартное действие

**Расстояние:** касание

**Цель:** объект касания

**Длительность:** 10 минут/уровень (D)

Это заклинание работает как «зачаровать объект», только объект зачарования может быть Средним или меньше.

**Племена**

Следующие описания представляют статистические данные и характеристики как для девяти главных племён теневых фей, так и для одного второстепенного. ДМ-ы могут использовать рекомендации, приведенные в первой части этого приложения, чтобы создавать другие племена фей для использования в своих играх по Равенлофту (или по другим сеттингам).

Некоторые из этих данных появляются в «Обитателях Ужаса». В случае различий информация отсюда вытесняет информацию из того источника.

**Полуфеи**

Полуфея – это дитя теневой феи и другого смертного существа в первом поколении. В целом, теневые феи предпочитают спариваться с разумными гуманоидами, но они могут это делать с любым смертным существом.

Дети-полуфеи не всегда необычно выглядят при рождении, отчасти потому, что они пока не выбрали форму. Когда они растут, они выбирают племя, обычно это происходит в первый год их жизни. Часто это племя – то же, что и у феи-родителя, но не всегда. Также от феи-родителя зависит базовое мировоззрение. Разумеется, их мировоззрение может измениться, но племя после этого момента не изменяется. Они теряют изменчивость своих родителей.

Внешность полуфей может широко варьироваться, но они обычно наследуют несколько черт племени, которое выбрали. Обратите внимание, что кровь фей смешивается с кровью других существ странным образом, и результат непредсказуем. Хотя потомки фей могут иметь способности, напоминающие способности фейских племён, эти способности часто проявляются совершенно уникальным образом.

У полуфеи может быть один или более атрибутов из таблицы 9-5, основанной на племени:

|  |  |
| --- | --- |
| **Племя** | **Атрибуты** |
| Альвен | яркие оранжевые волосы, оливковая кожа, антенны, высокий голос |
| Браг | чёрные глаза и ногти, кожа альбиноса, лошадиный хвост, лошадиная грива, копыта на ногах |
| Фир | длинные пальцы и ногти, серебристые волосы; мелкая коричневая шерсть, покрывающая тело |
| Муриан | чрезвычайно длинные растрёпанные волосы |
| Портун | чёрная, как смоль, кожа; кожа рептилии, белые волосы, белые глаза (без зрачков) |
| Паури | игольчатые зубы, змеиные глаза, глаза насекомого, серая кожа, проволочно-жёсткие волосы и борода, злая улыбка |
| Ши | бледная кожа и бесцветные волосы, янтарные глаза, оперённые брови |
| Сит | бледная кожа, длинные белые волосы, шепчущий голос |
| Тэг | кошачьи глаза, лисьи уши, пальцы с когтями, заострённые зубы, лисий хвост |
| Другое | бородавчатая кожа, кожа разных оттенков, гноящийся покров, выпуклые глаза, светящиеся глаза, перья вместо волос, длинный нос, когти, антенны |

**Шаблон полуфеи**

«Полуфея» – это унаследованный шаблон, который можно добавить к любому телесному живущему существу (в дальнейшем называемые «базовыми существами»). Тип существа изменяется на «фею». Он использует все статистические данные существа и его специальные способности, кроме тех, что указаны здесь.

**Кубики Жизни:** изменяется на d6.

**Скорость:** как у базового существа. У некоторых полуфей есть крылья (см. ниже).

**Класс Брони:** полуфея получает бонус удачи +1 к КБ.

**Специальные атаки:** полуфеи – прирождённые чародеи и берут энергию из мира природу. Они могут получать заклинания, как указано ниже.

**Заклинания (МагС):** полуфея с Харизмой 10 или выше (после регулировки параметров, указанной ниже) получает магические способности (способности, подобные заклинаниям). Она накладывает заклинания как чародей уровня, равного её Кубикам Жизни. В Таблице 9-6 приведены доступные способности. Эти способности накапливаются. Полуфея с 3 КЖ может использовать способности с 1 по 3 из таблицы способностей племён.

**Способности племён (МагС):** полуфея также получает дополнительные магические способности из клерикального домена, соответствующего её племени, как указано ниже. Эти заклинания накладываются с использованием модификатора Харизмы полуфеи. Уровень заклинания показан в круглых скобках в Таблице 9-6. Например, «способность племени (4й)» означает заклинание 4 уровня из соответствующего домена.

**Таблица 9-6: Заклинания племён**

|  |  |
| --- | --- |
| **КЖ** | **Способности** |
| 1-2 | *1/день: ошеломление, танцующие огоньки, призрачный звук;* 1/день – Выберите 1 заклинание 1 уровня иллюзии или зачарования; по желанию – очаровать человека; 1/день – способность племени (1й). |
| 3-4 | 1/день – Выберите 1 заклинание 2 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (2й). |
| 5-6 | 1/день – Выберите 1 заклинание 3 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (3й). |
| 7-8 | 1/день – Выберите 1 заклинание 4 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (4й). |
| 9-10 | 1/день – Выберите 1 заклинание 5 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (5й). |
| 11-12 | 1/день – Выберите 1 заклинание 6 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (6й). |
| 13-14 | 1/день – Выберите 2 заклинания 7 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (7й). |
| 15-16 | 1/день – Выберите 2 заклинания 8 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (8й). |
| 17+ | 1/день – Выберите 1 заклинание 9 уровня иллюзии или зачарования; 1/день – способность племени (9й). |

**Таблица 9-7: Способности племён**

|  |  |
| --- | --- |
| **Племя** | **Клерикальный домен** |
| Альвен | Растение |
| Браг | Животное |
| Фир | Знание |
| Муриан | Война |
| Портун | Лечение |
| Паури | Хитрость |
| Ши | Удача |
| Сит | Зло |
| Тэг | Хаос |
| Другое | Хитрость |

**Специальные качества:** у полуфей есть виденье при неярком освещении, как и указанные ниже качества:

**Уязвимость к солнечному свету (Св):** полуфеи теряют все свои специальные атаки при естественном освещении.

**Удача (Св):** полуфеи получают бонус удачи +2 к КБ.

**Качества племён (Св):** у каждого племени есть разные качества, как указано в Таблице 9-8. Если указано несколько способностей, полуфея может выбрать одну из списка.

**Спасброски:** как у базового существа.

**Параметры:** измените у базового существа на следующие: Лов +2, Слож -2, Мудр +2, Хар +4

**Навыки:** у полуфеи есть очки навыков, равные (6 + модификатор Интеллекта) х (Кубики Жизни +3). Рассматривайте навыки, которыми обладает базовое существо, как навыки класса, а другие навыки – как кросс-класс. Если у существа есть класс, оно получает очки навыков к своим уровням класса обычным образом.

**Навыки:** такие же, как у базового существа. Полуфеи могут брать навыки для потомков фей.

**Среда обитания:** как у базового существа, или Теневой Провал.

**Организация:** как у базового существа.

|  |  |
| --- | --- |
| **Племя** | **Специальное качество** |
| Альвен | Сопротивление электричеству 5, или крылья насекомого (полёт с базовой скоростью движения, хорошая манёвренность) |
| Браг | Сопротивление холоду 5, или умение Выносливости (домена?) |
| Фир | Сопротивление холоду 5 |
| Муриан | Сопротивление электричеству 5 |
| Портун | Сопротивление огню 5, или крылья мотылька (полёт с базовой скоростью движения, хорошая манёвренность) |
| Паури | Сопротивление электричеству 5, или крылья насекомого (полёт с базовой скоростью движения, хорошая манёвренность) |
| Ши | Сопротивление огню 5 |
| Сит | Сопротивление огню 5 |
| Тэг | Сопротивление холоду 5 |
| Другое | Сопротивление энергии 5 (выберите одну), или крылья насекомого (полёт с базовой скоростью движения, хорошая манёвренность) |

**Рейтинг вызова:** как у базового существа.

**Сокровище:** как у базового существа.

**Мировоззрение:** варьируется.

**Продвижение:** как у базового существа. Полуфея, которая получает уровни по классу персонажа, не получает дополнительных специальных атак полуфей при продвижении.

**Настройка уровня:** как у базового существа +2.

**Персонажи полуфей**

У персонажей полуфей часто есть класс персонажа, обычно такой же, как излюбленный класс их племени. Они не получают дополнительных специальных атак, когда продвигаются по уровню персонажа. У персонажей-полуфей есть бонус +5 к Рейтингу Отверженности.

**Шаблон затронутого феями**

«Затронутые феями» – это приобретённый шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду или великану (далее «базовое существо»). Он использует все статистические данные существа и его специальные способности, кроме тех, что указаны здесь.

|  |  |
| --- | --- |
| **Кубики Жизней** | измените на d6 |
| **Скорость** | как у базового существа |
| **Класс брони** | Затронутый феями получают бонус удачи +1 к КБ. |
| **Специальные атаки** | Затронутый феями с Харизмой 10 или выше (после регулировки параметров, указанной ниже) получает магические способности (способности, подобные заклинаниям). Он накладывает заклинания как чародей уровня, равного её Кубикам Жизни. |
| *Магическая способность:* 1/день – танцующие огоньки, ошеломление, призрачный звук, очаровать человека |
| **Специальные качества** | У затронутого феями есть виденье при неярком освещении, как и специальные способности, указанные ниже. |
| *Уязвимость к солнечному свету (Св):* затронутые теряют все свои специальные атаки при естественном освещении.  *Удача (Св):* затронутые получают бонус удачи +1 к КБ. |
| **Спасброски** | как у базового существа |
| **Параметры** | измените у базового существа на следующие: Лов +2, Слож -2, Хар +2 |
| **Навыки** | У Затронутого феями есть очки навыков, равные (6 + модификатор Интеллекта) х (Кубики Жизни +3). Рассматривайте навыки, которыми обладает базовое существо, как навыки класса, а другие навыки – как кросс-класс. Если у существа есть класс, оно получает очки навыков к своим уровням класса обычным образом. |
| **Умения** | как у базового существа. Затронутые феями могут брать умения для потомков фей. |
| **Среда обитания** | как у базового существа или Теневой Провал |
| **Организация** | как у базового существа |
| **Уровень вызова** | как у базового существа +1 |
| **Сокровище** | как у базового существа |
| **Мировоззрение** | варьируется |
| **Продвижение** | как у базового существа |
| **Регулировка уровня** | как у базового существа |

**Персонажи Затронутых феями**

У персонажей затронутых феями часто есть класс персонажа, обычно такой же, как излюбленный класс их племени. У персонажей-затронутых феями есть бонус +2 к Рейтингу Отверженности.

**Создание Подменыша**

При создании подменыш сохраняет часть прежнего себя. В целом это означает, что у подменыша остаются те же значения в расовых навыках, что и у него прежнего. Подменыши получают расовый бонус поверх этих значений.

Подменыши могут практиковать другие навыки, но предполагается, что они тренируют лишь свои расовые навыки. Это единственные навыки, которые переживают процесс создания.

**Продвижение Подменыша**

Большинство подменышей продвигаются по классу НПС «эксперт». При продвижении их максимальный уровень навыка определяется по уровню их предыдущего персонажа плюс любые новые уровни. Получая первый уровень после превращения в подменыша, подменыш не получает обычного множителя «х4» в пунктах навыка. Например, подменыш, который приобретает 1 уровень класса НПС «эксперт», получит 6 очков навыка, а не 24. Более того, расовые навыки подменыша должны быть среди 10 классовых навыков эксперта. Все неизрасходованные пункты теряются.

**Родичи альвенов**

Эти подменыши исполняют для альвенов роль садовников, фермеров и травников. Родичи альвенов – пассивные создания, которые фокусируются исключительно на заботе о своих растениях.

**Расовые навыки (Экс):** родичи альвенов получают расовый бонус +20 к любой проверке на Профессию (фермер, садовник или травник). У подменыша такое же число рангов, как у исходного существа. Заметьте, что подменыш считается нетренированным, если у исходного существа было 0 рангов в любом из этих навыков.

**Родичи браг**

Подменыши, которых создают браги, становятся архитекторами, строителями, каменщиками и простыми рабочими. Они сильнее других подменышей, их значение Силы 14, но они не будут защищаться, даже если на них нападут.

**Расовые навыки (Экс):** родичи брагов получают расовый бонус +20 к любой проверке навыков на Знание (архитектура или инженерия) или Ремесло (работа с камнем и плотницкое дело). У подменыша такое же число рангов, как у исходного существа. Заметьте, что подменыш считается нетренированным, если у исходного существа было 0 рангов в любом из этих навыков.

**Родичи фир**

Родичи фир – искусные мастера, создающие и обслуживающей все механические устройства для теневых эльфов.

**Расовые навыки (Экс):** родичи фир получают расовый бонус +20 к любой проверке навыков на Ремесло (создание часов/замков/ловушек или оружейное мастерство) или Знание (инженерия). У подменыша такое же число рангов, как у исходного существа. Заметьте, что подменыш считается нетренированным, если у исходного существа было 0 рангов в любом из этих навыков.

**Родичи муриан**

Родичи муриан – защитники и стражи Теневого Провала. Эти жестокие берсеркеры умело обращаются с любым простым и военным оружием, отдавая предпочтение длинному мечу и копью. У родичей муриан нет расовых навыков. Они в основном продвигаются как бойцы или варвары.

**Ярость варваров (Экс):** родичи муриан могут раз в день действовать как 3-уровневый варвар. Эта ярость временно даёт ем +4 Силы, +4 к Сложению, бонус морали +2 на спасброски Воли, и штраф -2 к Классу Брони.

**Родичи портунов**

Портуны создают этих редко встречающихся подменышей, чтобы они работали врачами. Родичи портунов не дерутся.

**Расовые навыки (Экс):** Исцеление. Родичи портунов получают расовый бонус +20 к проверкам на Исцеление вдобавок к рангам, которые имелись у исходного существа.

**Родичи паури**

Подменыши, которых создают паури, исполняют скрытные миссии для Арак. Коварная и садистичная натура родичей паури прекрасно служит им, когда те становятся шпионами, ворами и ассасинами. Они хорошо обращаются с любым простым оружием, предпочитая отравленные кинжалы и дротики.

**Скрытная атака (Экс):** родичи паури могут предпринимать скрытные атаки как вор 3 уровня (2d6 урона).

**Расовые навыки (Экс):** родичи паури получают расовый бонус +10 к проверкам на Умение Прятаться и Бесшумное Передвижение.

**Родичи ши**

Родичи ши – умелые артисты, созданные для того, чтобы угождать Арак. Они не сражаются. Пока они не занимаются исполнением – они тихие и невнимательные.

**Расовые навыки (Экс):** как артисты, родичи ши чрезвычайно харизматичны и получают расовый бонус +20 к проверкам на Исполнение.

**Родичи ситов**

Родичи ситов – бледные, похожие на нежить существа, которых отправляют в мир смертных, чтобы возвращать вещи повышенной важности из склепов, моргов и других мест, в которых царит смерть. При необходимости родичи ситов сражаются, используя простое оружие, такое как серп, хотя они не исключительно умелые бойцы.

**Расовые навыки (Экс):** родичи ситов никогда не говорят, хотя очень тихо передвигаются, получая расовый бонус +10 к проверкам на Бесшумное Передвижение. Родич ситов может отпугивать нежить как злой клерик 7 уровня, и ни одна нежить (кроме владык домена) никогда не нападут на родича ситов, если только он не атакует первым.

**Родичи тэг**

Родичи тэг охотятся для Арак. Эти дикие подменыши умело обращаются с простым оружием, коротким и длинным луком. Они будут драться, если к ним пристать во время охоты. Родичи тэг обычно продвигаются как друиды или рейнджеры.

**Расовые навыки (Экс):** родичи тэг получают расовый бонус +10 к проверкам Выживания и расовый бонус +4 к проверкам на Умение прятаться, Бесшумное передвижение и Обнаружение.

**Альвены (Рыжики или Искорки)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Миниатюрная фея** |  |
| **Кубики Жизней** | 3d6 (10 hp) |
| **Инициатива** | +3 |
| **Скорость** | 20 футов (*6м*, 4 клетки), полёт 60 футов (*18м*, хорошая) |
| **Класс брони** | 17 (+4 размер, +3 ловкость), касание 14, застигнутый врасплох 14 |
| **Базовая атака/захват** | +1/-11 |
| **Атака** | Крохотная рапира +6 ближний бой (1d3/18-20) |
| **Полная Атака** | Крохотная рапира +6 ближний бой (1d3/18-20) |
| **Пространство/достижение** | 2 фута/ 2 фута (*0,6м*) |
| **Специальные атаки** | Танец крыльев, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, виденье в темноте, виденье при неярком освещении, пронзительный взгляд, сопротивление заклинаниям 13, уменьшение урона 10/холодное железо, шёпот листьям, иммунитеты |
| **Спасброски** | Стойкость +0, Рефлексы +6, Сила Воли +6 |
| **Параметры** | Сила 10, Лов16, Слож 10, Инт 12, Мудр 16, Хар 17 |
| **Навыки** | Приручение животных +9, Умение прятаться +15, Знание (природы) +7, Тонкий слух +9, Бесшумное передвижение +9, Профессия (земледелие) +7, Основы магии +7, Обнаружение +9, Выживание +9 |
| **Умения** | Мимолётная атака, Искусное владение оружием (рапира) |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | юниты (2-4) или улей (50-400) |
| **Уровень вызова** | 3 |
| **Сокровище** | нет |
| **Мировоззрение** | обычно хаотично-добрые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +1 |

*Миниатюрное существо зависает в воздухе, поддерживаемое своими крыльями бабочки, прикасаясь сначала к одному цветку, а затем ко второму, словно приветствуя старых друзей.*

Если у Арак есть каста рабочих, то, несомненно, альвены – земледельцы теневых эльфов. Их пристрастие и любовь к всем зелёным и цветущим растениям, возможно, их наиболее определяющая черта. Все альвены обладают талантом к выращиванию растений и отличными навыками к заботе об урожае и садах. Они устраивают гнёзда в подземных ульях под садами или полями диких цветов. Обычно дружелюбные, они стремительно атакуют любого, кто осмелится сорвать их прекрасные цветы без разрешения улья. Лучший способ впечатлить альвена или начать дипломатические отношения с ульем – это сделать комплимент растениям и цветам. Они любят получать дары в виде семян, в то время как срезанные цветы в качестве подарка воспримут как злодеяние, и это скорее вызовет гнев улья.

Взрослые альвены ростом в среднем около фута. У них на спине красуется пара крыльев бабочки. Их кожа цвета зелёной листвы, а ещё у них яркие рыжие волосы. Их одежды пошиты из окрашенного паучьего шёлка. У них мягкие певучие голоса, и они в целом ведут себя весело и отзывчиво.

**Бой**

Альвены предпочитают использовать магию вместо того, чтобы проливать кровь в сражении. Хотя они плохо годятся для войны, искорки атакуют подобно рою пчёл, если их улей под угрозой, причём одно существо наносит 1 хит урона при каждой атаке, а они используют самодельные мечи-«шипы» (маленькие рапиры) и кинжалы, если под угрозой весь улей.

**Танец Крыльев (МагС):** Первая тактика защищающегося альвена – это беспорядочное порхание, когда он возносится и падает, парит и ныряет в потоках воздуха. Любой, кто наблюдает за этим танцем крыльев, должен сделать два спасброска Силы Воли со сложностью 14. Если будет провален первый, на жертву подействует эффект как от заклинания «очарование» (УЗ 8). Если будет провален второй бросок, то цель также подвергнется эффектам слепоты и глухоты.

**Магические способности**: 3/день – дубовая кожа, сокрытие себя, спутывание, территория галлюцинаций; 1/день выращивание растений. УЗ 5.

**Альтернативная форма (Св):** у альвенов есть способность превращаться в пчёл, ос, стрекоз, бабочек или мотыльков.

**Пронзительный взгляд (Св):** альвены часто владеют способностью смотреть сквозь иллюзии, которые делают кого-нибудь невидимым. Альвен делает бросок Выживания против броска сложности УЗ заклинателя. Успешная проверка навыка значит, что невидимость не действует на чувства альвена.

**Шёпоты листьям (Св):** рыжики могут легко и свободно путешествовать с места на место, направляемые окружающей флорой, как если бы находились под воздействием заклятия «найти путь» (УЗ 8). Эта способность работает лишь до тех пор, пока альвен находится не дальше 100 футов (30м) от какой-нибудь растительности. Например, если искорка находится в середине подземелья, где нет растительности, она не может использовать эту способность.

**Иммунитет:** альвены невосприимчивы к каменному оружию и электричеству.

**Особые слабости (Экс):** независимо от формы, в которой находится искорка, альвен получает 1d2 пунктов урона за каждый раунд, пока находится на солнечном свету. Если свет рассеян, небо затянуто облаками или альвен покрыт тонким слоем грязи, урон уменьшается на 1 (до минимального значения 1).

**Персонажи-альвены**

Излюбленный класс искорок – друид. Эти альвены выбирают бабочку в качестве своей альтернативной формы. Другие альвены действуют как защитники, становясь рейнджерами. Они предпочитают становиться шмелями, а не бабочками.

**Браги (Белолюди)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Маленькая фея** |  |
| **Кубики Жизней** | 6d6 + 24 (45 hp) |
| **Инициатива** | +6 |
| **Скорость** | 30 футов (*9м*, 6 клеток) |
| **Класс брони** | 14 (+4 ловкость, +1 размер), касание 11, застигнутый врасплох 11 |
| **Базовая атака/захват** | +3/+2 |
| **Атака** | Удар +7 ближний бой (1d3+3) |
| **Полная Атака** | 2 удара +7 ближний бой (1d3+3) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (*1,5м*) |
| **Специальные атаки** | Наваждение, сон, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, виденье в темноте, виденье при неярком освещении, иммунитеты, избегание, сопротивление заклинаниям 16, уменьшение урона 10/броня |
| **Спасброски** | Стойкость +6, Рефлексы +7, Сила Воли +6 |
| **Параметры** | Сила 16, Лов15, Слож 18, Инт 10, Мудр 12, Хар 10 |
| **Навыки** | Приручение животных +11, Прыжки +8, Плаванье +8, Выживание +9, Знание (природы) +5, Ремесло (любое) +9, Лазанье +11, Использование верёвки +4 |
| **Умения** | Боевые рефлексы, Улучшенная инициатива |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке |
| **Уровень вызова** | 6 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | обычно законопослушно-нейтральные |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

Черноволосый бледнокожий мужчина потряс своими длинными, похожими на гриву волосами и набросился на своего мучителя, пиная его и всхрапывая, словно разъярённая лошадь.

Браги – исключительно трудолюбивое племя араков. Старательные строители и архитекторы, браги в ответе за появление многих искусно вырезанных полых холмов и спиральных фейских башен, ставших домом для многих других теневых фей. Когда они не работают (что бывает лишь пару часов в день), они наслаждаются бодрящим элем и забавными сказками. Говорят, что браги построили замок Королевы Мэйв, попросив за это лишь одну очень интригующую историю.

Когда белочеловек работает он использует платок, чтобы завязать свои волосы, и закрывает их головным убором. Однако во время игры браги позволяют волосам спадать свободными растрёпанными прядями, которые подходят к их диким глазам. И мужчины, и женщины одинаково относятся к труду и развлечениям.

Взрослый браг ростом примерно 30 дюймов, и его волосы, глаза и ногти такие же чёрные, как сам Теневой Провал. Кожа брагов бледная, почти белая, и сильно контрастирует с их прочими чертами. Браги предпочитают одеваться в контрастные оттенки чёрного и белого, иногда оттеняя одежду серым. Только сами браги знают, является ли эта тенденция избегать цвета модой, или у неё есть какое-нибудь символическое значение. Браги превращаются в лошадей (рабочих и боевых), пони (больших и маленьких) или мулов (особенно в своенравных). Волосы и глаза брага одинаковой текстуры и формы в любом облике. Копыта в их лошадиной форме такие же чёрные, как их ногти. Уши брагов, которые в своей естественной форме длинные и заострённые, являются просто уменьшенной версией их ушей в лошадиной форме.

Белолюди обычно делают вылазки в те области, где живут нормальные люди, чтобы красть запасы и инструменты. Они столь убеждённые трудяги, что сделают всё для того, чтобы закончить каменную кладку или столярные работы, которые начали. Когда браг чувствует себя особенно хитрым, он может либо помочь в завершении строительства здания, конструкция которого внушает ему уважение, либо сорвать строительство объекта, которое считает особо низкопробным.

**Бой**

Когда браги взбудоражены, они бьют и пинают вещи или людей, вне зависимости от источника раздражения. Похоже, что у общества теневых эльфов есть какие-то правила этикета, которые сдерживают гнев этих опытных работников, не давая ему выплеснуться, или же, возможно, другие племена просто знают, как сохранять их душевное спокойствие. Обычным людям, которые на самом деле не осознают мыслей и желаний брагов, лучше держаться от этих фей подальше, или же они получат удар копытом в голову или пинок куда пониже. К тому же, кроме склонности набрасываться на окружающих браги также могут «выбить кого-то из колеи», оставляя жертву с чувством, что она или он – лошадь.

**Заблуждение (Св)**: белочеловек может использовать эту способность сразу же после броска на урон в случае успешной атаки. Цель, принимающая урон, должна сделать спасбросок Силы Воли (сложность 15), или же поверить, что она лошадь. Интеллект цели сразу падает до 2, и она теряет все заклинания и магические способности. Если значение Интеллекта цели равно 2 или ниже, это значение не изменяется.

Цель всё ещё обладает свободной волей и может продолжать атаковать брага. Однако если она так делает, то передвигаться будет на четырёх конечностях. Все атаки, которые предпринимает цель, будут только ляганием или пинками с помощью рук и ног (как если бы она была лошадью, а не человеком). Атаки на четырёх конечностях приводят к ситуационному штрафу в -2 на удар и вызывают возможную атаку в ответ.

**Сон (МагС):** черные глаза брата могут подавить волю смертного и вызвать состояние сна. Эта способность требует от брага сфокусироваться (действие полной атаки) и установить зрительный контакт с одной целью. Любой человек или получеловек, который подвергается действию этой способности, должен сделать спасбросок Силы Воли (сложность 15), или пострадать от эффектов заклятия сон (УЗ 6). В данном случае нет ограничения по количеству кубиков жизни, которые подвергнутся эффекту, но при активации браг может воздействовать только на одно существо.

Эффект наваждения длится 1 полный день.

**Замаскировать себя (МагС):** как заклинание, может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** Браг накладывает заклинания как чародей 4 уровня.

***Типичные заклинания, которые знает чародей*** (6/6/3; базовая сложность спасброска 10 + уровень заклинания): 0 – излечить лёгкие ранения, призрачный звук, узнать направление, рука мага, исправление, касание усталости; 1-й – зачаровать животное, спутывание, пройти незаметно; 2-й – нагреть металл.

**Альтернативная форма (Св):** браги могут превращаться в лошадей, пони, мулов или баранов.

**Иммунитеты:** Браги иммунны к деревянному оружию и огню.

**Избегание (Экс):** Белолюди могут избегать магических и необычных атак с впечатляющей ловкостью. Спасбросок Рефлексов, который обычно помогает избежать половины урона, вместо этого даёт брагам возможность вообще не получить урон.

**Особые слабости (Экс):** браг получает 1d2 пунктов урона за каждый раунд, пока находится на солнечном свету, когда его белая кожа трескается и горит под солнечными лучами. Если свет рассеян, небо затянуто облаками или альвен покрыт тонким слоем грязи, урон уменьшается на 1 (до минимального значения 1).

**Персонажи-браги**

Излюбленный класс брагов – монахи, потому что они постоянно фокусируются на совершенствовании разума, тела, духа и навыков. Одинокие браги чаще всего встречаются вне Теневого Провала и предпочитают превращаться в лошадей. Более домашние браги, которые живут ближе к Теневому Провалу, превращаются в пони. Их излюбленный класс – эксперт. Браг, ставший частью придворного окружения ши или сита, скорее будет развиваться как обыватель.

**Фир**

|  |  |
| --- | --- |
| **Маленькая фея** |  |
| **Кубики Жизней** | 6d6 (21 hp) |
| **Инициатива** | +2 |
| **Скорость** | 20 футов (*6м*, 4 клетки) |
| **Класс брони** | 13 (+1 размер, 2 ловкость,), касание 13, застигнутый врасплох 11 |
| **Базовая атака/захват** | +3/-1 |
| **Атака** | Удар когтями +5 ближний бой (1d3) |
| **Полная Атака** | 2 удара когтями +5 ближний бой (1d3) |
| **Пространство/достижение** | 2,5 фута/ 2 фута (*0.75м/0.6м*) |
| **Специальные атаки** | *Очаровать человека*, *замешательство* или *вызвать страх*, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, виденье в темноте, виденье при неярком освещении, иммунитеты, сопротивление заклинаниям 14, уменьшение урона 10/олово |
| **Спасброски** | Стойкость +2, Рефлексы +7, Сила Воли +6 |
| **Параметры** | Сила 10, Лов15, Слож 10, Инт 17, Мудр 12, Хар 13 |
| **Навыки** | Концентрация +8, Ремесло (искусство часовщиков) +15, Ремесло (металлургия) +11, Умение прятаться +14, Тонкий слух +9, Профессия (инженерия) +11, Основы магии +11, Поиск +11, Ловкость Рук +10, Использование магических предметов +12 |
| **Умения** | Сварить зельеB, Концентрация на навыке (Ремесло [искусство часовщиков]), Концентрация на навыке (Использование магических предметов) |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке (свечники) или стаей (гремлины, 3-6) |
| **Уровень вызова** | 6 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | всегда нейтральные, обычно добрые (Благие свечники) или обычно злые (Неблагие гремлины) |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

*Говорящий выступил из тени, открывая взору своё короткое тело, необычно большую голову и блестящие серебристые волосы. Вытянутые пальцы венчали тонкие заострённые когти.*

Фир из народа Арак бывают двух видов, в зависимости от того, какому из двух дворов они служат. Свечники присоединяются к Благому Двору и ведут себя довольно дипломатично по отношению к другим. Гремлины присоединяются к Неблагому Двору и обычно подлые и умышленно жестокие. Оба вида отражают чуждую «инаковость», которая часто вызывает кошмары у тех, кто встретился с ними и на самом деле увидел их странный облик и эксцентричные манеры.

Фир неприятны большинству смертных. Размер и форма их тела напоминают таковые человеческих детей возрастом в несколько месяцев, тогда как их головы напоминают головы человеческих младенцев. Однако вместо детских ногтей у фир длинные и тонкие заострённые когти. Благие фиры худощавые, бледнокожие, у них длинные серебристые волосы. Они предпочитают одеваться в оттенки пурпурного, индиго или фиолетового. Неблагие фиры более полные, их кожа серая и грубая, а на голове нет волос. На их голом теле есть бородавки и родинки, из которых растёт по несколько волосков.

Оба вида фир умны и хитры. Они демонстрируют увлечённость, граничащую с манией, в том, что касается нюансов работы с заводными механизмами. Фир – мастера инженерии, они обладают сверхъестественной способностью механической точности. Свечники создают подобия живых существ, таких как механические птицы и заводные мальчики и девочки (вроде двигающихся кукол). Гремлины создают оружие, которое кромсает, рвёт, стреляет и взрывается.

**Бой**

В случае опасности Фир скорее убегут, чем станут драться. В крысиной форме они быстры и проворны, прекрасно приспособлены прятаться. Если фир вынужден драться, он постарается использовать стратегии, которые так или иначе связаны с автоматическими ловушками и всякими изобретениями. Дома у фир множество средств защиты – это могут быть заводные создания, механические ловушки и взрывающиеся устройства, которые могут защитить фею и помочь ей. Эта военная тактика должна подорвать боевой дух смертных врагов. Вид «детей», которые управляют армией из оживших игрушечных солдатиков, часто приводит противников в замешательство. Гремлины специализируются на хитроумных способах вызывать взрывы и обладают способностью разворачивать собственные военные действия, которые оставляют после себя ожоги и куски шрапнели. Все эти удивительные устройства, по-видимому, может запустить только их создатель, и никто иной.

**Очаровать человека (МагС):** глаза Благого Свечника сверкают и мерцают особенным блеском, воздействующим на разум. Фир должен целый раунд сосредотачиваться на цели. Человек (или получеловек), ставший целью, должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 14) или стать жертвой заклинания «очаровать человека».

**Замешательство:** логика фиров действительно не от мира сего. Любой, кто услышит, как Свечник или Гремлин говорит о своих теориях и схемах механического дизайна, должен сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 14) или стать жертвой заклинания «замешательство».

**Вызвать страх (МагС):** глаза Неблагого Гремлина, жёлтые и налитые кровью, могут с помощью особого взгляда, влияющего на разум, заглядывать в душу. Фир должен целый раунд сосредотачиваться на цели. Цель должна сделать успешный бросок Силы Воли (сложность 14) или попасть под эффект заклинания «вызвать страх», независимо от своего уровня или Кубиков Жизни.

**Альтер-эго (Магс):** в качестве заклинания может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** Фир накладывает заклинания как чародей 4 уровня.

*Типичные заклинания, которые знает Свечник* (6/6/3; базовая сложность спасброска 11 + уровень заклинания): 0 – обнаружить магию, обнаружить яд, свет, исправление, очистить еду и питьё, прочесть магию; 1й – цветные брызги, понимать языки, щит энтропии; 2й – сверкающая пыльца.

*Типичные заклинания, которые знает Гремлин* (6/6/3; базовая сложность спасброска 11 + уровень заклинания): 0 – обнаружить магию, управление, причинить малые ранения, свет, сопротивление, добродетель; 1й – приказать/ обречь на смерть/вызвать монстра I; 2й – звуковой взрыв.

**Альтернативная форма (Св):** фир могут превращаться в грызунов. Свечники предпочитают становиться мышами или ежами, а гремлины становятся большими крысами.

**Иммунитеты (Св):** Фир иммунны к каменному оружию и холоду.

**Особые слабости (Экс):** Благой фир получает 1d2 пунктов урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света. Неблагой фир получает 2d4 пунктов урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света. Если свет рассеян, небо затянуто облаками – урон уменьшается на 1.

Фир исполняют свои заклятия с помощью «заводных» вещей, которые представляют собой проявление эффекта заклинаний. Таким образом, свечник может поднять свой механический подслушивающий рог для заклинания ***понимание языков***, а гремлин может создать подёргивающегося взрывающегося паука для заклинания ***звуковой взрыв***. Все заклинания фиров содержат материальный компонент, хотя им не приходится колдовать дольше, чем указано в описании заклинания.

**Персонажи Фир**

Излюбленный класс фиров – чародей, и они часто фокусируются на умениях создания предметов.

**Муриан (Танцоры)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 7d6+14 (38 hp) |
| **Инициатива** | +5 |
| **Скорость** | 30 футов (*9м*, 6 клеток) |
| **Класс брони** | 21 (+5 ловкость, +6 естественная), касание 15, застигнутый врасплох 16 |
| **Базовая атака/захват** | +3/+7 |
| **Атака** | Скимитар +7 ближний бой (1d6+4/18-20) |
| **Полная Атака** | Скимитар +7 ближний бой (1d6+4/18-20) или длинный лук +8 с рангом (1d8/x3) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (*1.5м*) |
| **Специальные атаки** | Танец отчаяния, иссушающая аура, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, виденье в темноте, виденье при неярком освещении, иммунитеты, сопротивление заклинаниям 17, уменьшение урона 10/мифрил |
| **Спасброски** | Стойкость +4, Рефлексы +10, Сила Воли +6 |
| **Параметры** | Сила 18, Лов 20, Слож 14, Инт 9, Мудр 13, Хар 15 |
| **Навыки** | Концентрация +10, Умение прятаться +13, Прыжки +12, Бесшумное передвижение +13, Исполнение (танец) +7, Обнаружение +9, Акробатика +13 |
| **Умения** | УворотB, Мобильность, Атака-прыжок |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке или парами |
| **Уровень вызова** | 7 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | обычно хаотично-нейтральные |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

*Клинок бледнокожего воина с волосами цвета осени мелькает, когда он обменивается ударами с соперником, словно танцуя со своим врагом. Заострённые уши мечника, кажется, настороженно улавливают все звуки вокруг.*

Воины народа Арак, муриан, очевидно, лучше всего чувствуют себя с мечом в руках и прекрасно разбираются в искусстве танца ближнего боя. Муриан двигаются с естественным атлетизмом и, кажется, необычайно искусно владеют боем в движении. Они обладают естественной магией, одновременно атакующей и защитной, которая дополняет их технику боя кружащихся дервишей.

Муриан напоминают бледнокожих эльфов, цвет их волос охватывает весь спектр осенних красок, а глаза могут быть от пронзительно-голубых до тёмно-карих. Уши танцоров приблизительно на дюйм длиннее, чем у эльфов. Они предпочитают свободную одежду, не сковывающую движений, такую как плащи, килты и свободные туники.

Во время боя танцоры делают некоторые раздражающие вещи. Они насвистывают тихие мелодии или гудят себе под нос, как если бы жизнь и смертельный бой, в которых они участвуют, были не более чем ежедневной рутиной. В самом ли деле муриан так пресыщены жизнью, или они просто применяют психологические приёмы, чтобы подорвать боевой дух противника – неизвестно.

**Бой**

В бою муриан смертоносны, они используют комбинации умений, связанных с движением, с необыкновенно дикой грацией, считая, что с помощью своего проворства смогут взять противника измором. В бою танцоры двигаются мимо противников, оставляя им порезы и проскальзывая рядом с ними, что медленно заставляет тех поддаться их танцу отчаяния. Группы муриан объединяют способности, чтобы максимизировать свои атаки. В конце концов их добыча истекает кровью и падает наземь, лишённая сил и обескураженная силами танцоров.

**Танец отчаяния (Св):** когда танцор наносит сопернику урон режущим или пронзающим оружием, цель должна сделать спасбросок Силы Воли (сложность 15) или начать танцевать. Цель, на которую действует этот эффект, получает штрав в -2 на все броски атаки, спасброски, проверки навыков и класса брони, но не считается беспомощной. Этот эффект длится до тех пор, пока либо муриан, либо его соперник не будет сражён.

Чем дольше продолжается танец муриан, тем больше становится отчаяние несчастной жертвы. В следующем раунде после спасброска Силы Воли (неважно, был он успешным или нет) персонаж должен сделать спасбросок Стойкости или поддаться эффектам заклинания «***ослепление»*** на 5 раундов.

**Иссушающая аура (Св):** те, кто пытается напасть на танцора, обнаруживают, что их сила и доблесть истощаются. Атакующие должны сделать спасбросок Силы Воли (сложность 15) или поддаться эффектам заклинания «***замедление***» на 5 раундов. В следующем раунде, независимо от того, был ли успешен спасбросок СВ против ***замедления***, цель должна сделать спасбросок Стойкости (сложность 15) против ***глухоты*** (длительностью в 5 раундов). Цель, спасброски которой успешно защитили её от **иссушающей ауры**, становится невосприимчивой к ауре этого конкретного муриана на 24 часа.

**Замаскировать себя (МагС):** как заклинание, можно использовать 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** Муриан накладывает заклинания как чародей 4 уровня.

*Типичные заклинания, которые знает чародей* (6/6/3; базовая сложность спасброска 12 + уровень заклинания): 0 – ошеломление, танцующие огоньки, вспышка, призрачный звук, касание усталости, рука мага; 1й – цветные брызги, прыжки, верный удар; 2й – пламенная сфера.

**Альтернативная форма (Св):** муриан могут превращаться в маленьких злобных лесных хищников, таких как хорьки, ласки, куницы, барсуки и росомахи.

**Иммунитеты (Св):** муриан иммунны к деревянному оружию и электричеству.

**Особые слабости:** муриан получает 2d4 пунктов урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света. Если свет рассеян или небо затянуто облаками – урон уменьшается на 1.

**Персонажи муриан**

Излюбленный класс муриан – боец, но некоторые становятся варварами или рейнджерами.

**Портуны (Смешиватели)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Крохотная фея** |  |
| **Кубики Жизней** | 2d6-2 (5 hp) |
| **Инициатива** | +0 |
| **Скорость** | 20 футов (*6м*, 4 клетки); полёт 60 футов, хорошая (*18м*) |
| **Класс брони** | 12 (+2 размер), касание 12, застигнутый врасплох 12 |
| **Базовая атака/захват** | +1/-9 |
| **Атака** | Укус +1 ближний бой (1d3-2) |
| **Полная Атака** | Укус +1 ближний бой (1d3-2) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (*1.5м*) |
| **Специальные атаки** | Незаживающие раны, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, темновиденье, виденье при неярком освещении, иммунитеты, сопротивление заклинаниям 18, уменьшение урона 10/медь |
| **Спасброски** | Стойкость -1, Рефлексы +3, Сила Воли +5 |
| **Параметры** | Сила 6, Лов 10, Слож 8, Инт 18, Мудр 15, Хар 17 |
| **Навыки** | Ремесло (алхимия) +9, Ремесло (переплетение книг) +9, Умение прятаться +13, Знание (знание Арак) +9, Знание (знание монстров) +9, Знание (Равенлофт) +9, тонкий слух +9, Бесшумное передвижение +5, Обнаружение +9 |
| **Умения** | Бдительность |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке или библиотечными сообществами (5-10) |
| **Уровень вызова** | 2 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | обычно законопослушно-добрые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +1 |

*Крохотное гуманоидное существо с чёрной кожей, белыми волосами и большими тёмными глазами зависает в воздухе, поддерживаемое парой нежных крыльев мотылька.*

Портуны – наиболее доброжелательное и застенчивое племя из всех Арак, и наименее способное защитить себя. Поэтому они как правило наиболее осторожные, спокойные и тихие теневые феи. Из всех Арак портуны наименее склонны нападать на кого-нибудь без причины, не обладая ни нужными способностями, ни агрессивностью, чтобы эффективно атаковать. В присутствии смертных они обычно принимают форму рептилии: змеи в траве, ящерицы на дереве или черепахи в болоте. Если настоящая форма портуна будет раскрыта, он попытается убежать. В форме теневой феи портуны выглядят как пикси с чёрной кожей, белыми волосами, очень большими чёрными глазами и белыми крыльями, как у мотылька.

Созданные как раса служащих и хранителей информации, портуны восполняют свой маленький рост и спокойный характер аналитическими размышлениями и творческим подходом. Смешиватели безусловно на сегодняшний день являются мудрейшими и наиболее знающими араками. Их эрудиция хорошо служит народу Арак, так что все теневые феи заботятся о своих родичах. Даже садистичные паури не обращаются плохо со своими собратьями-портунами.

Завести с портуном диалог не невозможно, но это хитрое дело. Сначала смертный, который хочет пообщаться с портуном, должен узнать его. Если человек обращается к портуну, который находится в форме рептилии, говоря с ним как с араком, существо может достаточно заинтересоваться, чтобы остаться и расспросить того, кто к нему обратился. Смешиватели не останутся поговорить, пока не будут чувствовать себя в полной безопасности. У них такие тихие голоса, что для того, чтобы кто-то мог хорошо расслышать, что они говорят, им приходится забираться на плечо к тому, с кем они говорят. Портунам нравится поэзия и игра слов. У дипломатов-ши часто на плече сидит портун, связанный с ними так же, как паури иногда привязаны к ситам.

**Бой**

Портуны предпочитают не драться. Если их принудить ввязаться в бой, портун использует укус, чтобы оставить незаживающие раны.

**Незаживающая рана (Св):** когда смешивателю удаётся укусить противника, жертва должна сделать спасбросок Стойкости (сложность 18) или получить рану, которая никогда не излечится. Цель постоянно теряет хиты в размере, эквивалентном полученному урону от укуса. Только ограниченное желание или исцеление, полученное от укусившего портуна, излечит эту раны и восстановит потерянные очки здоровья.

**Альтер-эго:** как заклинание, можно использовать 3 раза в дерь (УЗ 5).

**Заклинания:** Смешиватели накладывают заклинания как чародей 2 уровня.

Типичные заклинания, которые знает чародей (6/4; базовая сложность спасброска 13 + уровень заклинания): 0 – излечить малые ранения, обнаружить магию, обнаружить яд, прочитать магию, сопротивление; 1й – благословение, излечить лёгкие ранения.

Альтернативная форма (Св): портуны принимают форму маленьких рептилий, таких как ядовитые и неядовитые змеи, ящерицы, хамелеоны, сухопутные и водные черепахи.

Иммунитеты (Св): портуны иммунны к каменному оружию и огню.

Особые слабости: портун получает 1d4 пунктов урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света. Если свет рассеян или небо затянуто облаками – урон уменьшается на 1.

**Персонажи-портуны**

Большинство портунов выбирают класс «эксперт», но некоторые становятся бардами или чародеями.

**Паури (Красные Шапки)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Крохотная фея** |  |
| **Кубики Жизней** | 5d6 (17 hp) |
| **Инициатива** | +5 |
| **Скорость** | 20 футов (*6м*, 4 клетки); полёт 60 футов (*18м*), хорошая |
| **Класс брони** | 17 (+2 размер, +5 Ловкость), касание 17, застигнутый врасплох 12 |
| **Базовая атака/захват** | +2/-8 |
| **Атака** | Укус +0 ближний бой (1d4-2 и яд) |
| **Полная Атака** | Укус +0 ближний бой (1d4-2 и яд), или кинжал паури рангом +5 (1d3 – 2) |
| **Пространство/достижение** | 2.5 футов/ 0 футов (*0.75/0м*) |
| **Специальные атаки** | Злая ухмылка, яд, вскрик, скрытная атака, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, уменьшение урона 10/магия и платина, темновиденье 120 футов (*36.5 м*), избегание, иммунитеты, виденье при неярком освещении, ловушки, улучшенный уворот |
| **Спасброски** | Стойкость +2, Рефлексы +2, Сила Воли +5 |
| **Параметры** | Сила 7, Лов 20, Слож 11, Инт 10, Мудр 12, Хар 13 |
| **Навыки** | Разрядить устройство +8, Умение прятаться +13, Бесшумное передвижение +13, Открыть замок +13, Поиск +8, Ловкость Рук +13 |
| **Умения** | Уворот, Концентрация на умении (умение прятаться) |
| **Среда обитания** | Любая суша (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке, подразделениями (46) или сообществом улья (до 400) |
| **Уровень вызова** | 4 |
| **Сокровище** | без монет; 50% товара, 50% предметов |
| **Мировоззрение** | всегда хаотично-злые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

*На лице крохотного существа постоянно держится гримаса, а змеиные глаза вспыхивают дикой энергией, когда оно нападает, а его больше крылья яростно жужжат.*

Из всех Арак, живущих в Теневом Провале, паури (или красные шапки) лучше всего разбираются в искусстве наёмного убийства и шпионажа. Паури – злые существа, наслаждающиеся всеми формами садизма, – занимают прочное место в Неблагом Дворе.

Самое угрожающее во внешности паури – это то, что у этих фей маленькое, деформированное тело с большими крыльями, похожими на крылья осы, которые издают жужжание, когда фея летит. Их головы украшают жёсткие бородки, звериные зубы и змеиные глаза. У многих есть шапочки, выкрашенные в красный свежей кровью – отсюда и взялось их прозвище.

Паури говорят на сильване. Они шумные вредители, склонные оскорблять даже союзников (расовый штраф в -10 ко всем проверкам на Дипломатию).

**Бой**

Паури используют скрытность, иллюзии, хитрость и внезапные атаки. Они решаются на лобовую атаку только в случае большой численности. Хотя паури наслаждаются использованием своих естественных атак, они также часто носят с собой несколько крохотных кинжалов, похожих на иглы.

**Злая усмешка (Св):** в бою паури искривляют черты лица, изображая устрашающую усмешку, прежде чем открыть рот невозможно широко. Любой, кто смотрит на то, как паури ухмыляется, должен сделать спасбросок Силы Воли (сложность 16) или подвергнуться эффекту заклинания «страх».

**Яд (Экс):** травма, Стойкость (сложность 15), начальный урон – слепота как заклинание, вторичного урона нет. Спасбросок основан на Сложении.

**Вскрик (МагС):** паури может издать пронзительный вопль, заставив всех существ в радиусе 30 футов сделать спасбросок Стойкости (сложность 15) или оглохнуть.

**Внезапная атака (Экс):** паури предпринимает скрытную атаку с уроном по Кубикам Жизни вора (т.е. +3d6).

**Альтер-эго:** как заклинание, может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** паури может накладывать заклинания иллюзии как чародей 5 уровня.

**Альтернативная форма (Св):** паури может превратиться в любое жалящее насекомое, такое как пчела, оса, шершень или москит.

**Обнаружение ловушек (Экс):** паури может искать ловушки, как вор. См. Глава 3: Классы в исправленном издании Руководства Игрока.

**Иммунитеты:** паури иммунны к стальному оружию и электричеству.

**Особые слабости (Экс):** паури получает 1d4 пунктов урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света (спасброска нет). Если свет рассеян или небо затянуто облаками – урон уменьшается на 1.

**Ши (Феи)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 7d6 (17 hp) |
| **Инициатива** | +7 |
| **Скорость** | 30 футов (*9м*, 6 клеток) |
| **Класс брони** | 13 (+3 Ловкость, +3 удача), касание 16, застигнутый врасплох 13 |
| **Базовая атака/захват** | +3/+3 |
| **Атака** | Короткий лук рангом +8 (1d6/x3) или лёгкий арбалет рангом +8 (1d8/19-20) |
| **Полная Атака** | Короткий лук рангом +8 (1d6/x3) или лёгкий арбалет рангом +8 (1d8/19-20) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (1.5м) |
| **Специальные атаки** | Проклятые стрелы, зачарованное вооружение, чарующий поцелуй, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, уменьшение урона 10/свинец, темновиденье 120 футов (36.5 м), избегание, иммунитеты, виденье при неярком освещении, удача |
| **Спасброски** | Стойкость +2, Рефлексы +2, Сила Воли +5 |
| **Параметры** | Сила 11, Лов 16, Слож 9, Инт 12, Мудр 12, Хар 17 |
| **Навыки** | Знание (Феи) +14, Знание (Теневой Провал) +14, Исполнение (духовые инструменты) +17, Верховая Езда +9, Основы магии +8, Обнаружение +12, Использование магических устройств +9 |
| **Умения** | Улучшенная Инициатива, Концентрация на навыки (Знание фей), Концентрация на навыке (Знание Теневого Провала) |
| **Среда обитания** | Любая суша (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке или кликой (3-5) |
| **Уровень вызова** | 5 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | обычно нейтральные |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

*Худощавая фигура тихо проскальзывает на поляну; бледные светлые волосы ши блестят в лунном свете, когда он кладёт утончённую статуэтку соловья в дупло дерева.*

Ши – наиболее артистичные теневые феи, покровительствующие любым видам искусств. Они лишь на пару дюймов выше среднестатистического человека и обладают худощавым грациозным телосложением. У них обычно светлые волосы, янтарные глаза и молочно-белая кожа.

Ши говорят на сильване и обычно на трёх дополнительных языках домена. Их голоса мягкие и успокаивающие. Похоже, что они никогда не теряют самообладания, всегда держатся спокойно и говорят сдержанным тоном.

**Бой**

Ши не идут на прямое столкновение (если это возможно), предпочитая избегание, задабривание и переговоры. Вынужденные сражаться, они используют короткие луки или лёгкие арбалеты вместе с проклятыми болтами или стрелами.

**Проклятые стрелы (Св):** когда ши выпускает стрелу, то жертва, в которую она попала, подвергается эффекту заклинания «рок». Спасбросок Силы Воли (сложность 15) отменит эффект.

**Зачарованное вооружение (Св):** любой меч, который берёт ши, получает бонус зачарования +1 и считается магическим оружием. То же случается с любым луком. Зачарование не складывается с любыми другими эффектами, которые могут быть на оружии. Этот эффект исчезнет сразу же, как только оружие покинет руки ши.

**Чарующий поцелуй (Магс)**: поцелуй ши вызывает эффект заклинания очаровать человека (как заклинание). Спасбросок Силы Воли (сложность 15) отменит эффект.

**Альтер-эго:** как заклинание, может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** исполняющий ши накладывает заклинания как бард 5 уровня.

*Типичные заклинания, которые знает бард* (6/7/4; базовая сложность спасброска 13 + уровень заклинания): 0 – излечить малые ранения, обнаружить магию, обнаружить яд, прочесть магию, сопротивление; 1й – очаровать человека, безмолвный образ

**Альтернативная форма (Св):** Ши могут принять форму любой птицы. Они обычно выбирают форму лебедя, соловья или другой приятной птицы.

**Удача (Св):** Судьба защищает ши. У всех ши есть приятный бонус в +3 удачи к своему Классу Брони и могут перебросить один проваленный спасбросок раз в день.

**Иммунитеты (Св):** ши иммунны к деревянному оружию и холоду.

**Особые слабости (Экс):** ши теряет по 3 хита за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света (спасброска нет). Затеняющий покров уменьшает этот урон до 1 хита за раунд.

**Персонажи-ши**

Излюбленный класс для ши – это бард. Они также становятся превосходными теневыми танцорами.

**Ситы (Тени)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 7d6-7 (17 hp) |
| **Инициатива** | +2 |
| **Скорость** | 30 футов (9м, 6 клеток) |
| **Класс брони** | 15 (+2 Ловкость, +3 удача), касание 15, застигнутый врасплох 13 |
| **Базовая атака/захват** | +3/+3 |
| **Атака** | Рапира +6 ближний бой (1d6/18-20) |
| **Полная Атака** | Рапира +6 ближний бой (1d6/18-20) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (1.5м) |
| **Специальные атаки** | Ослепляющая скорость, аура страха, заклинания |
| **Специальные качества** | Уменьшение урона 10/серебро, темновиденье 120 футов (36.5 м), иммунитеты, виденье при неярком освещении, удача, теневая форма |
| **Спасброски** | Стойкость +2, Рефлексы +2, Сила Воли +5 |
| **Параметры** | Сила 11, Лов 15, Слож 9, Инт 17, Мудр 13, Хар 12 |
| **Навыки** | Ремесло (алхимия) +10, Расшифровать запись +10, Сбор информации +10, Умение прятаться +12, Знание (арканы) +10, Тонкий слух +15, Бесшумное передвижение +9, Верховая езда +8, Основы магии +10, Обнаружение +10, Использование магических устройств +10 |
| **Умения** | Записать свитокB, Заклятие тишины, Заклятие замирания |
| **Среда обитания** | Любая суша (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке или сообществом (3-5) |
| **Уровень вызова** | 5 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | всегда законопослушно-злые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +2 |

*В тени стоит высокая женщина, одетая в чёрное. Из-под её капюшона успевает показаться белый локон, когда она касается пальцами подвески у себя на шее.*

Ситы добились процветания под управлением Неблагого двора, приобретя влияние и известность. Ситы, темнейшие из Арак, систематически жестоки и восторгаются смертью. Они также самые высокие из теневых фей, ростом выше 6 футов (182 см), и они чрезвычайно измождённые и бледные. Их волосы всегда белые, и они одеваются в тёмное, предпочитая чёрный цвет.

Ситы говорят на сильване и по меньшей мере ещё четырёх языках домена. Они никогда не кричат, всегда говоря мягким шёпотом.

**Бой**

Втянутые в бой, ситы используют свою сверхъестественную скорость, чтобы наносить многочисленные удары. Они предпочитают рапиру из-за её быстроты и манёвренности.

**Ослепляющая скорость (Св):** предпринимая полную атаку с лёгким оружием ближнего боя, сит может предпринять три атаки в качестве бонуса полной атаки. Он не может использовать эту способность вновь на следующие 1d4 раундов.

**Аура страха (Св):** по желанию сит может распространить ауру страха. Соперники в радиусе 30 футов должны сделать спасбросок Силы Воли (сложность 14) или остолбенеть на 1 раунд. Цель, чей спасбросок был успешен, будет невосприимчива к ауре этого сита на один день.

**Замаскировать себя:** как заклинание, может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** сит накладывает некромагические заклинания как волшебник 6 уровня.

*Типичные заклинания, которые знает волшебник* (4/3/3/2; базовая сложность спасброска 13 + уровень заклинания): 0 – обнаружить магию, разрушить нежить, призрачный звук, касание усталости; 1й – вызвать страх, касание холода, луч ослабления; 2й – приказ нежити, испуг, спектральная рука; 3й – остановить нежить, вампирское касание.

**Удача:** награждённые некой потусторонней силой, ситы обладают приятным бонусом в +3 удачи к своему Классу Брони и могут перебросить один проваленный спасбросок раз в день.

**Теневая форма (Св):** сит может превратиться в форму немагической тени как при стандартном действии. В этой форме они могут двигаться и воспринимать окружающую действительность, но не могут предпринимать атаки. Это их предпочитаемая форма, и они оставляют её лишь при необходимости.

**Иммунитеты:** ситы иммунны к стальному оружию и огню.

**Особые слабости (Экс):** ши теряет по 3 хита за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света (спасброска нет). Если свет рассеян или небо затянуто облаками – урон уменьшается на 1. Затеняющий покров уменьшает этот урон до 1 хита за раунд.

**Персонажи-ситы**

Любимый класс ситов – вор. Персонажи ситов часто бывают мультиклассовыми, и в качестве второго класса выступает волшебник со специализацией в некромантии.

**Тэг (Пугала)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 3d6+6 (16 hp) |
| **Инициатива** | +6 |
| **Скорость** | 30 футов (9м, 6 клеток) |
| **Класс брони** | 15 (+2 Ловкость, +3 удача), касание 15, застигнутый врасплох 12 |
| **Базовая атака/захват** | +1/+3 |
| **Атака** | Удар когтями +3 ближний бой (1d4/+2) |
| **Полная Атака** | 2 удара когтями +3 ближний бой (1d4+2) и укус – 2 ближний бой (1d4+1) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (1.5м) |
| **Специальные атаки** | Вой замешательства, заклинания |
| **Специальные качества** | Альтернативная форма, уменьшение урона 10/золото, темновиденье 120 футов (36.5 м), виденье при неярком освещении, удача, иммунитеты, сопротивление заклинаниям 13 |
| **Спасброски** | Стойкость +1, Рефлексы +1, Сила Воли +3 |
| **Параметры** | Сила 15, Лов 15, Слож 14, Инт 13, Мудр 17, Хар 11 |
| **Навыки** | Приручение животных +9, Умение прятаться +9, Бесшумное передвижение +8, Распознание мотиваций +9, Обнаружение +9, Выживание +9 |
| **Умения** | Концентрация на навыке (Выживание) |
| **Среда обитания** | Умеренный лес, холм или равнины (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке |
| **Уровень вызова** | 3 |
| **Сокровище** | стандартное |
| **Мировоззрение** | обычно нейтрально-злые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +1 |

*Лицо существа напоминает мордочку лисы своими длинными заострёнными ушами и яркими любопытными глазами. Одетый в одежду, которая сливается с местностью, он, казалось бы, исчезает в подлеске, пока вы наблюдаете.*

Тэг – нецивилизованная раса теневых фей, которая наслаждается родством с дикими животными. Хотя тэги хитры и мудры, они предпочитают общаться с животными больше, чем с людьми. Они даже предпочитают компанию животных компании своих собратьев теневых фей.

Тэг – самая низкорослая, крепко сбитая и мускулистая раса Арак. У них длинные заострённые уши и широкое лицо с лисьими чертами. Руки тэгов очень большие, на пальцах растут когти. Их шутовская ухмылка обнажает заострённые зубы, а глаза полны хищного блеска. Их одежда цвета земли или листвы, что даёт им превосходный камуфляж на дикой местности, пока они преследуют добычу или ждут в засаде.

Тэг бегло разговаривают на сильване, но редко практикуют этот навык. Они могут говорить с любыми животными, которых обычно можно встретить в умеренных лесах или лугах.

**Бой**

Тэгам больше нравится преследовать, чем убивать, поэтому они предпочитают расставлять западни, а затем выслеживать и докучать жертве, заставляя её попадать в смертельную ловушку. Они коварные и свирепые существа; тэг, загнанный в угол, будет драться зубами и когтями.

**Вой Замешательства (Св):** вой тэга вызывает эффект заклинания «замешательство» (УЗ 8), который действует на всех в радиусе 50 футов. Спасбросок Силы Воли (Сложность 12) отменит эффект.

**Замаскировать себя (Магс):** как заклинание, может использоваться 3 раза в день (УЗ 5).

**Заклинания:** тэг может накладывать заклинания домена Животных как друид 2 уровня.

*Типичные подготовленные заклинания друида* (4/2; базовая сложность спасброска 13 + уровень заклинания): 0 – создать воду, обнаружить яд, очистить воду и еду, сопротивление; 1й – успокоить животных, говорить с животными.

**Альтернативная форма (Св):** в качестве стандартного действия тэги могут превратиться в лису. Они могут проводить до 8 часов в день в этой форме и могут превращаться туда и обратно по желанию.

**Удача (Св):** Из-за того, что тэги играют роль трикстеров, они обладают удачей дураков. У них есть приятный бонус удачи +3 к Классу Брони, и они могут перебросить проваленный спасбросок раз в день.

**Иммунитеты (Св):** Тэг иммунны к стальному оружию и холоду.

**Особые слабости (Экс):** тэг получает 2 пункта урона за каждый раунд, пока находится под прямыми лучами солнечного света (спасброска нет). Затеняющий покров уменьшает этот урон до 1 пункта за каждые 2 раунда.

**Персонажи-тэги**

Тэг обычно выбирают класс друид, хотя некоторые также становятся рейнджерами.

**Ветерок (Теневая дриада)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Фея среднего размера** |  |
| **Кубики Жизней** | 2d6+3 (10 hp) |
| **Инициатива** | -5 |
| **Скорость** | Полёт 10 футов (медленная) |
| **Класс брони** | 5 (-5 Ловкость), касание 5, застигнутый врасплох 10 |
| **Базовая атака/захват** | +1/-4 |
| **Атака** | Касание холода +3 ближний бой (1d6 + особая) |
| **Полная Атака** | Касание холода +3 ближний бой (1d6 + особая) |
| **Пространство/достижение** | 5 футов/ 5 футов (1.5м) |
| **Специальные атаки** | Касание холода, поглощение |
| **Специальные качества** | Камуфляж, газовая форма, симбиоз |
| **Спасброски** | Стойкость +0, Рефлексы -4, Сила Воли +4 |
| **Параметры** | Сила 1, Лов 1, Слож 11, Инт 14, Мудр 15, Хар 1 |
| **Навыки** | Мастер побега +20, Умение прятаться +20\*, Интуитивное направление +11, Тонкий слух +9, Бесшумное передвижение +20\* |
| **Умения** | Крепость |
| **Среда обитания** | Любая (Теневой Провал) |
| **Организация** | встречаются поодиночке |
| **Уровень вызова** | 3 |
| **Сокровище** | нет |
| **Мировоззрение** | хаотично-злые |
| **Продвижение** | по классу персонажа |
| **Регулировка уровня** | +1 |

*Обвевая спящую фигуру, появляется бесформенное тенистое облако, готовое накрыть спящего собой, словно саваном.*

Одно из менее известных, но более смертоносных племён теневых фей, похожий на вампира ветерок – это холодное, голодное теневое создание, которое олицетворяет желание поглощать свет и жизнь. Хотя их называют теневыми дриадами из-за их симбиоза с деревом-хозяином, у них мало что общего с лесными феями.

У ветерков нет реальной формы. Они словно фигуры, танцующие на стене после того, как приглушат свет, поэтому их присутствие трудно осознать. Ветерок предпочитает охотиться на спящих в абсолютной темноте, наутро оставляя своих жертв мёртвыми и холодными. Они прекрасно умеют бесшумно проскальзывать в трещины и щели под дверью. Из-за их газообразной формы на них трудно подействовать физическими средствами; причинить урон ветерку могут только те атаки, которые влияют на бесплотных существ.

**Бой**

Ветерки сражаются как слизи. У них нет физического оружия, и они вместо этого полагаются на касание холода и свою способность поглощать своих соперников и вытягивать из них жизнь, позволив своей газообразной форме защищать себя.

**Касание холода (Магс):** как только ветерок окутывает жертву, он использует касание холода, как заклинание. Жертва получает 1d6 урона и должна сделать спасбросок Стойкости (сложность 15) или получить 1 пункт урона Силе. Уничтожая жизненную силу жертвы таким образом, ветерок поддерживает своё существование.

**Поглощение (Экс):** хотя ветерок двигается медленно, он может окутывать существ маленького или среднего размера в качестве стандартного действия. Ветерку не надо делать бросок, ему просто нужно расположиться в том же месте, где находится персонаж, которого он окутывает. Поглощаемый персонаж должен сделать спасбросок Рефлексов (сложность 15). Успех значит, что персонаж может покинуть эту область, шагнув на пять футов в сторону. Провал значит, что персонаж захвачен и пойман в ловушку чернильным облаком ветерка. Предполагается, что у ветерка есть Сила 16, которую он может тратить на то, чтобы помешать жертве вырваться из захвата. Вдобавок окутываемый персонаж не может издавать звуков, как если бы находился под эффектом заклинания «тишина».

**Камуфляж (Экс):** Персонажи, которые пытаются увидеть ветерка, должны сделать проверку Обнаружения (сложность 20).

**Газообразная форма (Магс):** как заклинание, эта способность дарует ветерку уменьшение урона 10/магия и иммунитет к яду и критам (критическим ударам). Ветерки не могут входить в воду и подвержены воздушным атакам.

**Симбиоз (Св):** у каждого ветерка есть мистическая связь с отдельным деревом. Это может быть дерево любого вида, но оно всегда будет либо мёртвым, либо увядшим. Некоторые ветерки привязываются к дереву, на котором кого-то повесили. На протяжении дня ветерки должны оставаться в тени своих деревьев, или же они немедленно умрут, как только их коснутся солнечные лучи.

**Особые слабости:** ветерки – существа из чистой тени. Они испаряются и умирают на солнечном свету. Заклинание дневного света немедленно убивает ветерка. Дерево, с которым связан ветерок, даёт ему убежище от солнечного света. Пока теневая дриада находится в тени своего дерева, она может пережить солнечные лучи. Самый простой способ охоты на теневую дриаду заключается в том, чтобы обнаружить её дерево и срубить его ночью, не оставив ей возможности спрятаться, когда придёт рассвет.

Любой с умением Выслеживание получает бонус +5 к выслеживанию теневой дриады, при условии, что тот, кто выслеживает, знает о природе ветерка. Ветерок оставляет позади себя тропку из мёртвой пожухшей растительности, когда передвигается по округе. Таким образом теневые дриады более смертоносны осенью и зимой, поскольку редкая и спящая растительность затрудняет поиски пути, по которому они прошли. Существует распространённое поверье, согласно которому – если ветерок убивает человека в его дома, то молоко прокисает, и все коровы, дающие молоко, не могут давать его целую неделю.

**Навыки:** ветерок получает расовый бонус +10 к проверкам на Умение Прятаться и Бесшумное передвижение.

*Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте -* [*ivanov.alex56@yandex.ru*](mailto:ivanov.alex56@yandex.ru)

*Заранее больше спасибо!*